

ANALIZAMOS LEGO CITY UNDERCOVER
gamesTM
Número 011
7,95 €// Canarias 8,10 €
PS3 | Xbox 360 | PC | PS Vita | iPad | Wii | DS | PSP | Wii U | iPhone | 3DS | Arcade | Retro
TODO SOBRE LA NUEVA
PS4
TECNOLOGÍA
DESARROLLOS
JUEGOS
REACCIONES
DESTACADOS
TOMB RAIDER / GOD OF WAR: ASCENSION / RESIDENT EVIL: REVELATIONS
CRYSIS 3 / CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW / COMMAND & CONQUER
GEARS OF WAR: JUDGEMENT / REMEMBER ME / Y MUCHO MÁS...
00011
8 420565 001403


DE LOS CREADORES DEL
SHOOTER EN PRIMERA PERSONA MEJOR VALORADO DE LA HISTORIA*
BIOSHOCK
INFINITE
GALARDONADO CON
MÁS DE 80 PREMIOS
26 DE MARZO
BIOSHOCKINFINITE.COM
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PC DVD ROM
IRRATIONAL GAMES
2K GAMES
*Basado en la media del ranking metacritic para las plataformas disponibles. © 2002-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Irrational Games, BioShock y BioShock Infinite y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

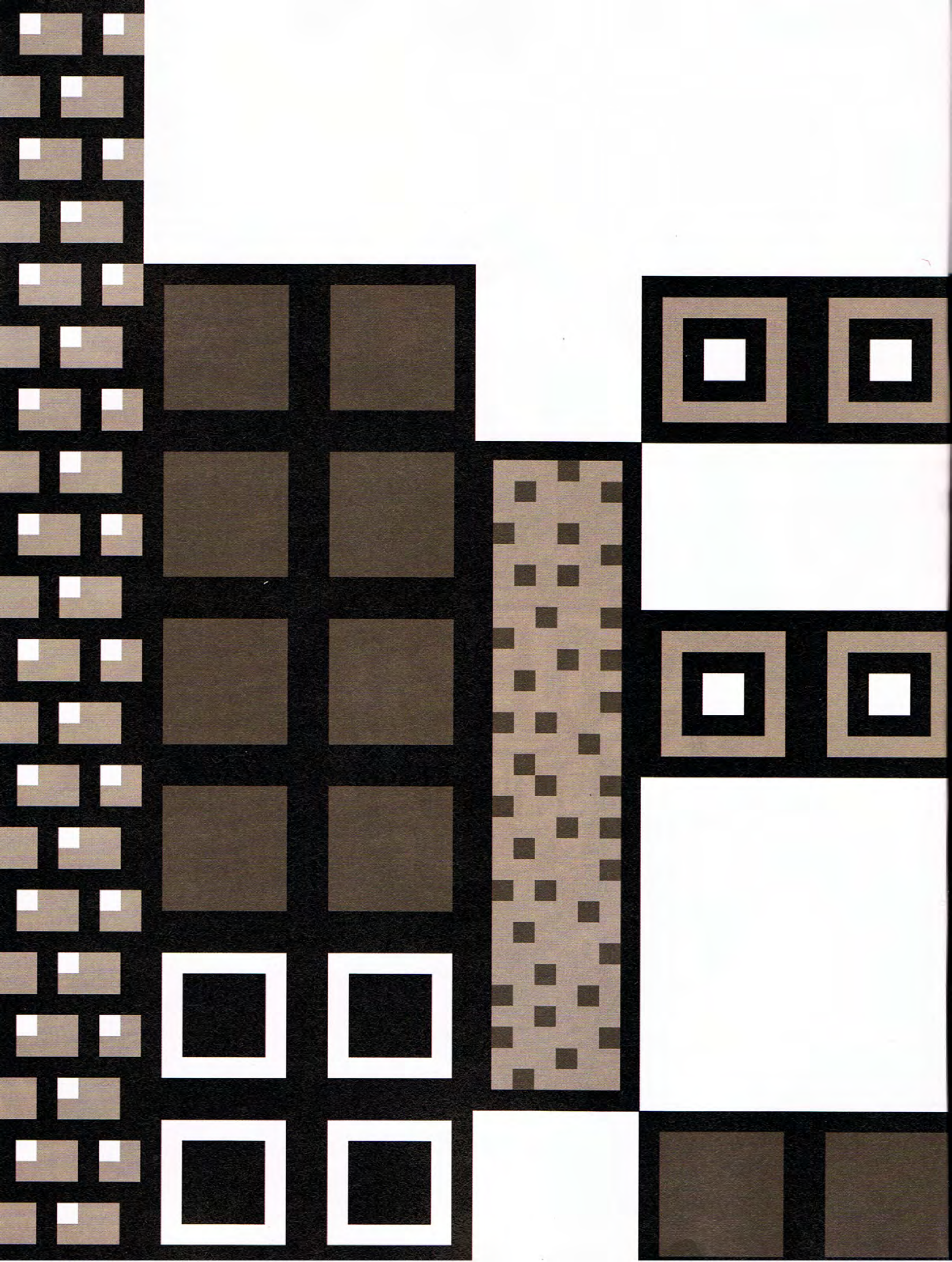
Sony disparó primero. En este número tenemos todo lo referente a la presentación de la PlayStation 4 en Nueva York. Es decir, todo menos una imagen de la nueva consola y su precio. Pese a mostrar nueve juegos para esta última PlayStation (incluyendo los impresionantes Killzone: Shadow Fall, DriveClub y Watch Dogs) y asombrar a la prensa especializada de todo el mundo con unas demos técnicas muy alucinantes, lo que ha copado los titulares es la ausencia física de la consola.

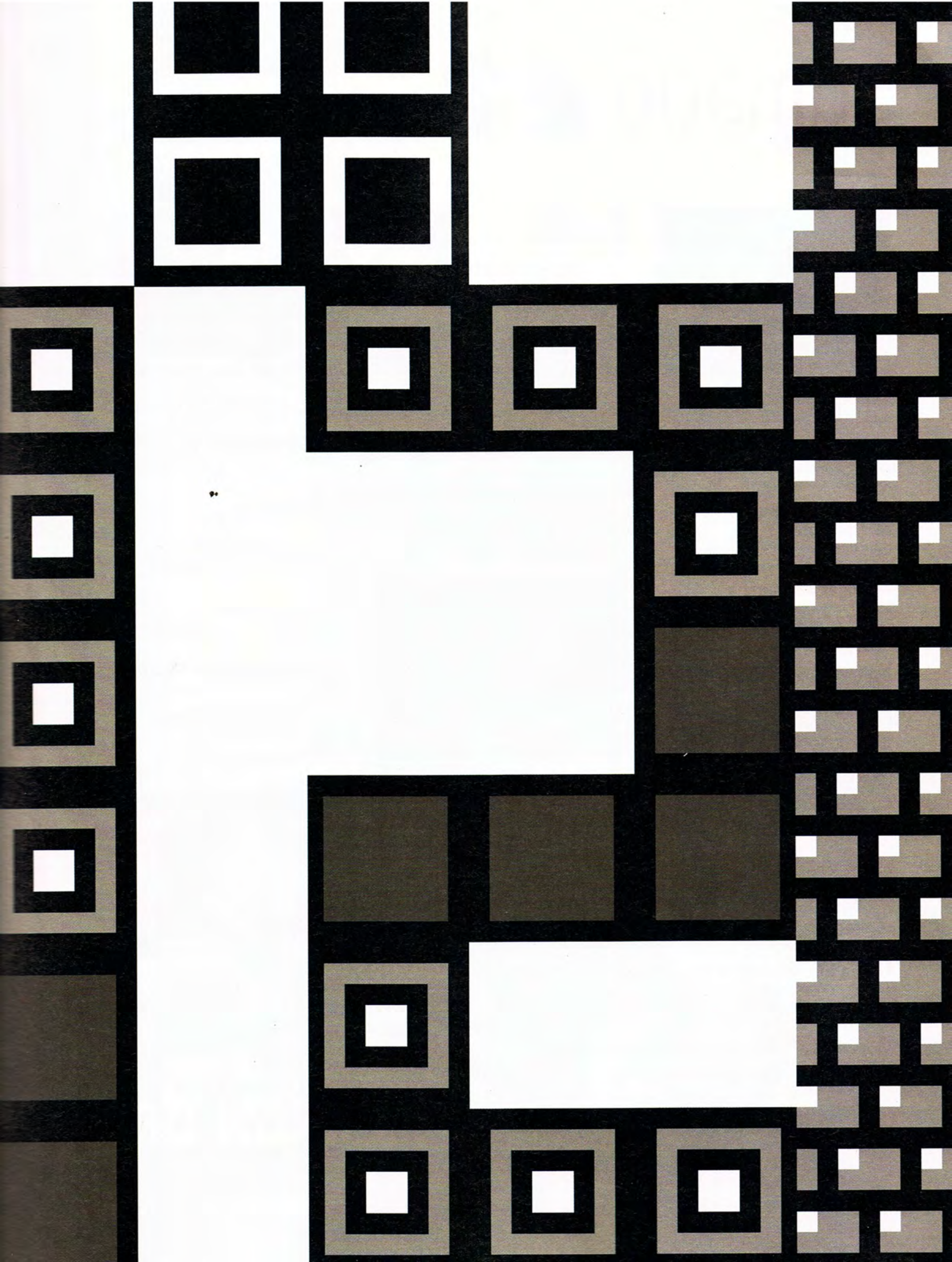
La moraleja del caso es que, mientras los aficionados a los juegos se entusiasman con una arquitectura PC sobrecargada que esgrime 8 GB de RAM, un control DualShock 4 y doble cámara, el hombre de la calle quiere ver la pinta que tiene el producto en cuestión.

Pero esto no ha sido ni mucho menos un paso en falso por parte de Sony, ya que ha conseguido que todo el mundo hable otra vez de la PlayStation. Y, cuando Microsoft revele datos sobre la nueva Xbox, Sony podrá contraatacar con una foto de su PlayStation 4.

La guerra de las consolas punteras acaba de empezar. Ahora le toca mover ficha a Microsoft.







# Sumario




116 Luigi's Mansion: Dark Moon

## EL DEBATE




40 Lego City Undercover

## RETRO



## PREVIEWS




94 Lightning Returns: Final Fantasy XIII

## ANÁLISIS




100 God Of War: Ascension

## REPORTAJES




72 Beyond: Two Souls

## DESTACADOS



## 106 Análisis
# Tomb Raider

El origen de Lara es su aventura más brutal hasta la fecha... y también una de las mejores

( CUARTO Y MITAD DE FIFA )

# EA marca el principio de los juegos a trozos

→ El director financiero de Electronic Arts anuncia micropagos para todo su catálogo y Bleszinski sale a darle la razón. **games™** examina los nuevos modelos de pago.

**Que el mayor esfuerzo de la presentación de PlayStation 4 fue hacia los desarrolladores no debería escaparse a nadie, pero por si no quedaba claro, Andrew House lo remató con una frase tan lapidaria como desapercibida: "PlayStation 4 es una consola pensada para el juego episódico y el free-2-play".** Es decir, de los nuevos modelos de pago a los que ya nos íbamos acostumbrando: el *freemium* y los capítulos -a quien les funciona, que deben ser Telltale y dos más-. El problema es que recientemente Electronic Arts se ha visto envuelta en una enorme polémica por el añadido de un modelo similar en su *Dead Space 3*: pagar por adquirir mejoras in-game, no como DLCs aparte.

El cirio ha sido de cuidado. Por una parte, los usuarios se han echado encima de la compañía enarbolando el clásico "¡EA es el mal!". Por otro, Blake Jorgensen, el director financiero de la compañía, ha añadido más leña al fuego en una conferencia profesional -es decir: no dirigida al jugador, pero así es el siglo XXI- en la que se ha felicitado por el éxito de algo tan mal explicado como pobremente defendido por Visceral Games (que qué culpa tendrán ellos, pero ésa es otra). Jorgensen anunció que les había gustado tanto el sistema que, desde ya mismo, todos los futuros juegos de EA incorporarán este modelo, "para comprar

> “Los consumidores disfrutan y aceptan esta nueva forma de hacer negocios [con micropagos]”
> Blake Jorgensen, director financiero de EA



Arriba Blake Jorgensen ha aplaudido la iniciativa de efectuar pequeños pagos para matar más y mejor a los necromorfos de Dead Space 3. Señal de que el fin del mundo está cerca, de acuerdo. Pero, ¿para quién?

un camión, un arma, o cualquier otra cosa", aseguró Jorgensen.

La polémica no nos pilla de nuevas. Puede que el primer DLC de pago de esta generación -algo que se remonta a la primera Xbox, e incluso a los tiempos de Sega Channel, dependiendo cómo se mire- no fuera la *Armadura de Caballo* de *Oblivion*, pero fue el más infame, hace casi siete años. Bethesda decidió cobrar unos dos pavos por una armadura para el caballo de nuestro personaje. Nada más. La gente puso el grito en el cielo y gritó "¡Bethesda es el mal!" pero, adivinen qué. Vendió. Bastante además. Según el propio Pete Hines, en 2012 todavía había gente comprándolo. La armadura fue el primer contenido descargable en añadir nuevas funciones al juego, por ridículas que fueran y el resto de compañías se lanzaron como buitres, creando el panorama actual.

¿Quién es el culpable, caso de haberlo? El consumidor. Si los DLCs no funcionasen no se venderían. Si los packs de mapas hubiesen fracasado, se habrían quedado en la pasada Xbox (donde era más difícil comprar contenido, por cierto). Si los pases de temporada fuesen un fracaso, nadie los ofertaría. Con los micropagos pasa lo mismo. *Dead Space 3* no es, ni de lejos, el primer caso de lo que se viene llamando *paymium* (es decir, tú compras el juego a precio de tienda y encima sueltas alegremente dinero como si fuera un *free-2-play*). *Diablo III* se tiró de



JASON WEST, CREADOR DE CALL OF DUTY, HABRÍA ABANDONADO RESPAWN POR MOTIVOS FAMILIARES

Sumario

## Tu guía de grandes historias



> "Valve y EA son lo mismo, solo que a Gabe Newell se le da mejor proyectar buena imagen"
>
> Cliff Bleszinski, exmiembro de Epic Games

cabeza a ese modelo. Los juegos deportivos llevan tiempo haciéndolo. 2K cada vez con menos reticencias y la propia EA como parte de su estrategia. FIFA 12, para que se hagan una idea, ingresó 83 millones de euros solo con los "cromos" de su *Ultimate Team*. Más o menos limpios. Es decir, el equivalente a más de 1,2 millones de copias vendidas por algo en lo que no ha tenido que pagar más que los royalties correspondientes. Ni distribuidor, ni porcentaje de minorista ni logística y almacenamiento, ni nada fuera de lo que le hayan cobrado Microsoft y Sony por el asunto. Y eso FIFA 12, un juego que vendió menos que el de este año. Calculen la millonada.

**"CUANDO VALVE TE** cobra 100 dólares por un anillo de compromiso en *Team Fortress 2* es algo guay, pero cuando EA intenta hacer algo parecido son 'el mal'", escribía recientemente Cliff Bleszinski a cuenta del asunto *Dead Space 3*. "No me malinterpretéis, adoro a Gabe y compañía", proseguía el ex Epic Games, "pero siento deciros esto: por mucho que mole, Valve es un negocio y su meta es ganar tanto dinero como les sea posible. Simplemente se les da mejor que a EA proyectar una buena imagen". El texto de Bleszinski se extendía bastante más, usando su blog como atalaya en la que defendía el precio de los juegos, el objetivo de ganar dinero y, sobre todo -y con razón- el doble rasero a la hora de juzgar a empresas que están en el mismo negocio buscando lo mismo: ganar dinero.

Tal vez el diseñador de *Gears of War* hubiese acertado de lleno si no fuera por un pequeño error: hace tiempo ya que *Team Fortress 2* es gratuito. Nadie paga por jugar, pero sí por sus contenidos. Un modelo, por cierto, abierto a los propios jugadores, que pueden comerciar con sus objetos y sacar algún que otro euro. ¿Es lícito cuando lo hace la comunidad de Valve, pero no cuando se trata de EA? ¿Es válido para juegos deportivos, pero no para títulos dirigidos al jugador tradicional, que fue el que puso en marcha la rueda al comprarle una bonita armadura a su caballo?

El problema también tiene que ver con el estado de la industria. Quien más quien menos sabe que es posible que el negocio de los juegos tradicionales se vaya a hacer puñetas en la próxima generación. Demasiada pasta para crear una superproducción, demasiado riesgo, demasiada competencia en forma de juegos gratuitos y múltiples plataformas. Activision todavía no ha dicho ni mu de cómo funcionará *Destiny*. Y es bastante difícil que *Titan* pueda arañar un sistema de suscripción en el mundo MMO, algo que ya solo está a la altura de *WoW*. Estas preocupaciones y la aparición de otras fuentes de ingresos podrían terminar por alejar a las grandes de las consolas y los juegos tradicionales. De ahí los micropagos por un lado y las lisonjas de Sony a los desarrolladores, grandes y pequeños.

La hipótesis es muy simple: es posible que en unos años todo sea *World of Tanks*. Si las nuevas consolas se centran en la nube y un rango de precios abiertos (Sony ya dijo que sus títulos se moverían entre 0,99 y 60 dólares), el peor escenario posible sería uno en el que tuviesen que ofrecer sus juegos a precios competitivos -o gratis, directamente- y ganarse la vida como pusieron.

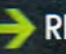
¿Imposible? Que se lo pregunten a la propia EA y *The Old Republic*. El juego tuvo que pasar de venderse en caja y cobrar suscripción a free-2-play a toda velocidad, inventando un modelo de monetización sobre la marcha, que tampoco le ha funcionado en exceso. O a Sony con DC Universe Online. Si un MMO gordo, cuya inversión previa no tiene nada que envidiar a un triple A, se ve en éstas, nada les asegura que mañana no pase lo mismo.

*Battlefield* o *Call of Duty* apuntan también a esos modelos. Y saben lo que se les viene encima: Dust 514, Planetside 2, Defiance... MMOs que ya no son rolazos, sino juegos de tiros online. Gratuitos de entrada en muchos casos. Los micropagos son solo otra estrategia de supervivencia para una generación loca. Eso sí, mientras puedan, como diría Bleszinski, van a intentar ganar dinero por partida doble. El jugador decide en qué gasta el dinero.

**Arriba** El multijugador de la última entrega de Uncharted también se pasa al juego gratuito hasta nivel 15. Y la campaña se puede comprar de forma individual para los que abominen de multi. No todas las nuevas fórmulas son tan malas.



**Arriba** El término paymium empezó a popularizarse con iOS para diferenciar las apps de pago que empezaron a aplicar el mismo modelo que los títulos gratuitos. Triunfando, además, como en el caso de *Infinity Blade*.


**RIOT, SIMULADOR DE INDIGNADOS REVENTANDO CALLES, ALCANZA SU META DE CROWDFUNDING**




( ¡HAZLO TÚ! )

# Los modders de Half-Life

→ La escena *modder* es uno de los elementos que diferencia a la gloriosa estirpe superior pecera. Con Source adquirió nueva vida, madurada con Steam Workshop, y en **games™** hablamos con los protagonistas de sus locos mods



**Arriba** Visto el nivel de calidad que alcanza *Jurassic Life*, no nos sorprende que les haya llevado tanto tiempo.

**Entre el contenido descargable de salida, los bonus exclusivos de la reservas y las microtransacciones hasta para matar necromorfos, cada día tenemos más motivos para pensar que nos están exprimiendo la cartera.** Y, sin embargo, en la escena pecera pululan numerosos grupos entregados a mejorar y ampliar los juegos, sin un duro de por medio ni esperanzas de obtenerlo: los modders, expertos en saltarse los límites de las editoras para ofrecer mucho más de lo que venía con nuestra caja o nuestro código. En Valve se los tomaron en serio desde el debut de su motor Source y, gracias a esos nexos entre comunidad y estudio, hoy disfrutamos de Steam Workshop, posiblemente la mejor herramienta para el pecero harto de pagar por las armaduras de caballo de esta generación carterista.

Pero, ¿por qué? ¿Qué les lleva a echar tanto tiempo cuando el resto de los mortales apenas tiene fuerzas para jugar tras la jornada? "¿Y por qué canta un cantante?", replica el director de programación de *Jurassic Park*, Nicolas Kirsch. "Crear mods es una pasión por algo que amamos, igual que cualquier otra. Puede resultar extraño a los que no están en el ajo, pero no debería. Hacemos un mod igual que una banda graba un disco: la culminación del proyecto y el propio proceso de desarrollo son metas en sí mismas", continúa Kirsch.

Aunque *Jurassic Life* lleva unos años en desarrollo, ha empezado a ganar titulares a principios de 2013 gracias a sus últimos vídeos. El mod convierte el universo de *Jurassic Park* en un pegatiros en primera persona: todo lo que le pedíamos a la franquicia oficial mientras esta nos arrojaba aventuras gráficas y plataformeos. Con el añadido de que los modders son, ante todo, jugadores, tipos que ante esa carencia del título soñado deciden arremangarse delante del ordenador. Para Robert Olender, director de arte del proyecto, las principales razones para tanta entrega son "la veneración al universo *Jurassic Park* y sus maravillosos dinosaurios y el deseo de disfrutar por fin de la aventura que estamos creando, de ver a los dinosaurios de cerca".

source

Hay una razón suprema tras este deseo de ver algo que los estudios no pueden (o no quieren) llevar a cabo: "Sobre lo que nos mueve", nos cuenta Olender, "confieso que creo en que los seres humanos tenemos que expresar nuestra creatividad de algún modo para sentirnos vivos. Además, hay procesos de aprendizaje interconectados con esa expresividad". Puede sonar raro a priori pero -en nuestro medio sobre todo- esa pulsión creativa y su relación con el aprendizaje es más que evidente. ¿O qué es *Little Big Planet* si no? Olender defiende que este argumento es válido para todos, en cualquier campo, y los modders sencillamente exprimen su creatividad en este campo concreto.

**PERO INCLUSO CUANDO** ese entusiasmo aparentemente inagotable se agota, al mod lo salva en muchas ocasiones la determinación de no dejar morir el proyecto. "Por supuesto que se agota", dice Kirsch, "pero hemos invertido tanto tiempo y trabajo en nuestro proyecto que la mera idea de abandonar es inaceptable. O también podríamos rebajar los lazos con *Jurassic Park*, y crear un juego de dinosaurios con una campaña para un jugador que tuviera expectativas comerciales, pero no es eso lo que queremos. No pensamos en monetizarlo".

David Meade, desarrollador y chico para todo del survival-mod *No More Room in Hell*, admite que no todo el mundo cuenta con ese empuje incesante, y que muchos modders abandonan a medio camino para centrarse en un proyecto nuevo o dejar del todo la escena. "No todos los equipos son aptos para todo el mundo y durante años he visto pasar muchísimos desarrolladores. Cuesta pensar que no sigue

**Abajo** *Jurassic Life* ha atravesado varias fases durante su larguísima creación: tantas como mejoras ha ido metiendo Valve en el motor Source.




"Hemos invertido tanto tiempo y trabajo en el proyecto que la mera idea de abandonar es inaceptable"

Nicolas Kirsch, Jurassic Life



→ SQUARE ENIX SIEMBRA DUDAS SOBRE EL FUTURO DE LA SEGUNDA MANO EN LA PRÓXIMA CONSOLA XBOX

casi nadie del equipo original, pero el juego sí consigue salir adelante. Hace falta un poco de suerte y mucha motivación para estar implicado en un único proyecto tanto tiempo".

David Wreden, único desarrollador del pintoresco juego narrativo en primera persona *The Stanley Parable*, le da la razón. "No hay una única respuesta para alcanzar ese estado de determinación creativa", afirma, "y sacar algo adelante requiere de toda la fuerza de voluntad posible. El secreto está en saber diferenciar entre el auténtico deseo de crear algo y la creación como escapismo. La clave consiste en desarrollar una relación con uno mismo, con tus hábitos creativos, que te permita descifrar ese impulso. A partir de ahí no hay respuesta fácil porque comprometerse nunca es fácil. Habrá, seguramente, momentos en los que quieras tirarlo todo por la borda y dedicarte a otra cosa". Wreden resume el sentimiento de los otros modders al añadir que "tu habilidad para perseverar pese a todo se verá reflejada en la calidad de tus juegos".

**VENDERLO TAMPOCO SUELE** ser una opción debido a la cantidad de barreras legales que se suman al resto de obstáculos a la hora de publicar un juego. "Dado que los mods no son fruto de una empresa", recalca Mead, "sino de un puñado de gente que entra y sale del proyecto como se le antoja, no hay contratos". Es decir, si los requisitos legales no se organizan desde el principio, meter retroactivamente en el papeleo a la gente que ya no está se convierte en una pesadilla de derechos -y posibles reclamaciones de hipotéticos beneficios. Y eso sin entrar en cosas como *Jurassic Life*, que podría tener problemas con Universal incluso en el estado no comercial del mod.

Meade señala los problemas no siempre evidentes del posdesarrollo: "Está el tema de la licencia del motor con el que haces el mod. En Steam Greenlight, Valve especifica que los mods publicados necesitan tener una licencia válida del motor. Con Source no supone mucho problema, porque Valve siempre ha tenido buena relación con los modders y el motor de 2007 está anticuado y no se usa mucho. Pero con otros motores puede ser más difícil conseguir una licencia, aunque sea para uso no comercial".



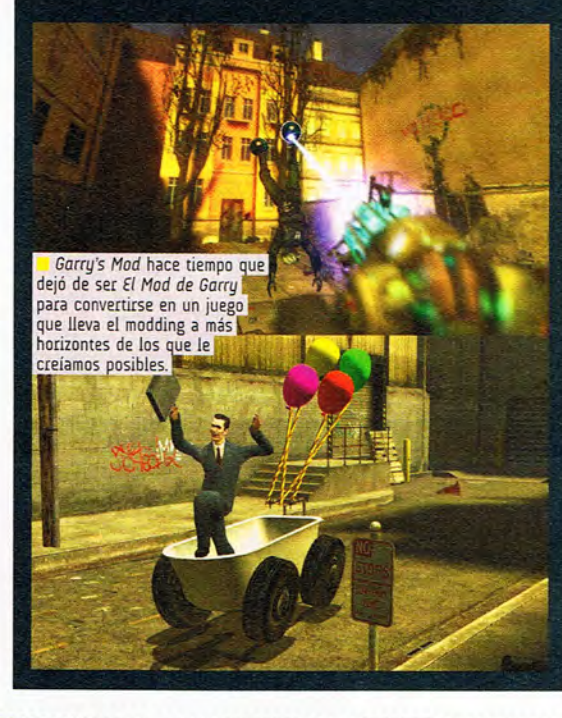
**¿POR QUÉ ELEGIR** Source en un mercado en el que Unity copa el desarrollo indi, Unreal devora lo comercial y CryEngine empieza a pedir paso? ¿Qué lo hace tan popular? Tal vez porque es gratis, como dice Meade, al señalar que Valve no tiene problemas para ofrecer licencias abiertas. Cada desarrollador ofrece sus razones, pero Meade lo resume en que "Source tiene una comunidad enorme y persistente que no varía con el tiempo".

Pero hasta dentro del mismo equipo las opiniones son distintas. Olender deja caer que en 2005, cuando empezó el proyecto de *JL*, no había muchas más opciones. "Entonces solo podíamos elegir entre Source o CryEngine 1". El debate interno terminó por favorecer a Source, "a pesar de que era peor para renderizar junglas". Pero Kirsch, director de programación, opinaba que el motor de Valve era -desde el punto de vista técnico- más apropiado para el juego, por más que

## MOVIMIENTO MOD

→ El flechazo de Garry Newman

**NO CREEMOS** que Garry Newman se esperase la popularidad de su mod homónimo, pero su desbloqueo Jackass del motor Source le dio fortuna y gloria con una idea simple: convertir todo el motor en un sandbox físico en el que cualquiera puede jugar y crear con desenfado. De hecho, se aprovecha de la principal característica de Source en su momento (la física) para convertir su mod en un juego de pleno derecho, con una potente comunidad y abierto tanto a la experimentación sin miedo como a la creación instantánea de memes y GIF animados, esa jerga del interneterismo actual.



*Garry's Mod* hace tiempo que dejó de ser *El Mod de Garry* para convertirse en un juego que lleva el modding a más horizontes de los que le creíamos posibles.

## VIDA EXTRA

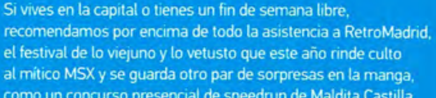
### > CÓMIC



**NUEVO CÓMIC DE MASS EFFECT**

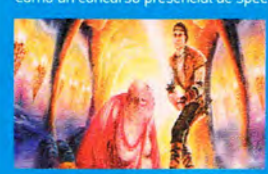
Dark Horse ha anunciado la aparición -en Estados Unidos, pero cómo esperemos que llegue aquí...- de una nueva serie limitada basada en *Mass Effect*. Se llama *Foundation* y está escrita por Marc Walters, uno de los juntaletras de los dos últimos juegos. La serie tiene pensado romper el límite habitual de 4-6 números y extenderse durante un año... Vaya, ¿tal vez para hacer de puente entre la actualidad y el futuro postShepard de la saga que ya ha confirmado BioWare?

### > FERIA



**RETROMADRID 2013 CELEBRA LOS 30 AÑOS DE VIDA DEL MSX**

Si vives en la capital o tienes un fin de semana libre, recomendamos por encima de todo la asistencia a RetroMadrid, el festival de lo viejuno y lo vetusto que este año rinde culto al mítico MSX y se guarda otro par de sorpresas en la manga, como un concurso presencial de speedrun de Maldita Castilla y el ganador se lleva (a cuestas) una recreativa del juego. Porque lo antiguo no tiene que ser necesariamente viejo. ¡Del 8 al 10 de marzo en Matadero!



### > TECNOLOGÍA



**WII MINI LLEGA A ESPAÑA**

Ya hemos dicho más de una vez que no nos importa que Wii Mini sea una consola capada, sin online ni retrocompatibilidad con GameCube. La máquina es tan preciosamente retro que nos duele mirarla, algo que Nintendo parecía haber olvidado desde Nintendo DSi y sus concesiones al diseño moderno. Eso sí, a fecha de cierre, Nintendo todavía no ha soltado prenda del precio. Amazon dice que 100 euros.



**CAPCOM SE DECLARA A FAVOR DE DESARROLLAR JUEGOS PARA PC EN LA PRÓXIMA GENERACIÓN**

## LOS MEJORES MODS DE SOURCE

→ Seleccionamos las creaciones más innovadoras para disfrutar con cualquier juego Source. ¿Hemos mencionado ya que Team Fortress 2 lo lleva y es gratis?



### Black Mesa Source

**CUIDADO, HABLAMOS de *el* mod. Los lectores ya estarán familiarizados con esta recreación del *Half-Life* original que lleva el juego al siglo XXI en más aspectos que el gráfico. Todavía le falta el acto de Xen por terminar. Pero es Xen, a quién le importa. La conversión ha tenido bastante apoyo de Valve, y eso que nació como respuesta a aquella decepción de alto calibre que fue *Half-Life: Source*. Mientras esperamos a que vea la luz en Steam (Greenlight lo aprobó hace seis meses), se puede descargar de su propia página -junto al Steam SDK necesario para moverlo-.**



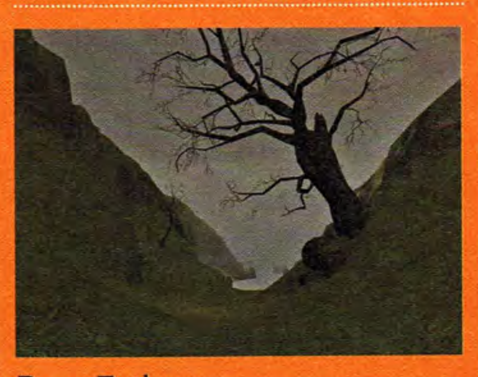
### GoldenEye Source

**LA NOSTALGIA, ese valor seguro que permite vender una y otra vez los mismos juegos con más colorines y polígonos. ¿La alternativa? Fijarse en el trabajo de este equipo, que ha conseguido adaptar el espíritu multijugador del clásico de Nintendo 64 a los tiempos modernos. Y metiéndole mucho más Bond, con unos cuantos modos adicionales y la posibilidad hilarante de liarte a un duelo de guantás a mano abierta con una animación casposísima, de esas cosas que solo podemos ver en los mods. Por supuesto, Oddjob y Tiburón son personajes jugables.**



### Flipside

**Mientras que los dos mods de arriba se limitan a recontextualizar la nostalgia en el pegatiros de primera persona, *Flipside* demuestra que, con imaginación y sudor, un modder es capaz de todo: hasta de crear un plataformas de perspectiva lateral. Y, de paso, probar una mecánica nueva, un sistema dual en el que la pantalla gira sobre sí misma: en uno de los lados somos completamente invulnerables pero inofensivos, mientras que solo en el otro hacemos daño..**



### Dear Esther

**Uno de los poquísimos mods de pago, *Dear Esther* también intentó demostrar que es posible hacer otros géneros y presentar un indi sin depender del pixelazo. Suponiendo que sea un género, o incluso un juego: *Dear Esther* ni siquiera tiene botones para interactuar (ni para gritar "¡Jason!", que ya es decir), ofreciendo en su lugar una historia gótica en un entorno onírico, donde la propia exploración de sus escenarios supone tanto la jugabilidad como la forma de encajar su narrativa.**



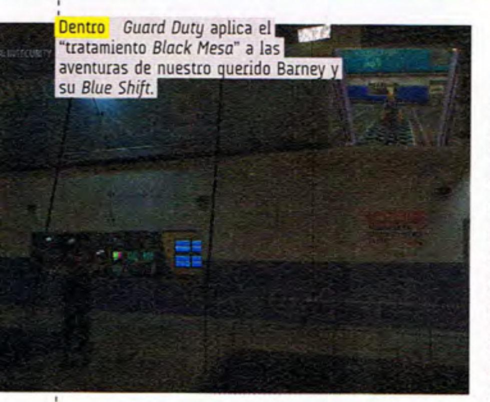
CryEngine permitiese mejores gráficos. "Lo que más me interesa de la IA en los juegos de Valve", dice Kirsch, "es la forma en la que la inteligencia artificial está implementada en el código fuente y desde ahí se aplica a cualquier criatura o actor del juego". Source, por tanto, libera a Kirsch de tener que preocuparse del comportamiento general de los PNJ, ofreciéndole además la posibilidad de crear eventos y escenas escriptadas. "Source te da una buena inteligencia artificial, y no es difícil entender su programación".

Pero Source parece haber llegado a su límite en una era de nuevos motores cada día más asequibles. Ya han pasado unos años desde que salió su última versión y el propio Gabe Newell confirmó recientemente que hay un Source 2 en camino. Mientras, Meade admite que si *No More Room in Hell* empezase hoy desde cero, Source sería una de las últimas opciones: "No creo que Source, en su estado actual, con las herramientas disponibles hoy, fuese una elección viable".

A Olender también le han surgido dudas en los últimos tiempos: "En tan solo una semana con CryEngine 3 pude crear fácilmente una isla a medida con cientos de miles de árboles y plantas perfectamente dispuestos en solo 20 segundos. La iluminación por defecto es asombrosa". Parece que Valve tendrá que darse prisa con Source 2.

Mientras, la compañía se ocupa de proporcionar nuevas herramientas, más allá del mero motor. Entre Steam Workshop y Greenlight, Valve ha sembrado un ecosistema digital ideal para la comunidad de modders y desarrolladores independientes. "Facilita mucho la vida de la escena mod", dice Meade. "Valve se ha esforzado mucho en que Workshop sea un servicio muy útil para que cada uno pueda mostrar su talento y trabajo individual sin tener que estar en un equipo grande o trabajar en una conversión completa". Aunque el resto, discrepa, señalando el problema que encierra esa solución: son las conversiones completas las que no encajan en Workshop, teniendo que optar por Greenlight y sus inconvenientes [lee el último número para saber más al respecto]. ¿El principal problema?, pues que Greenlight no se pensó para mods.

→ UNA FILTRACIÓN EN INTERNET CONFIRMA LA EXISTENCIA DE DEUS EX: HUMAN REVOLUTION PARA WII U →



Dentro *Guard Duty* aplica el "tratamiento *Black Mesa*" a las aventuras de nuestro querido Barney y su *Blue Shift*.

Aunque, como ya señalamos, ambas plataformas aún están en la infancia. Diantre, la propia Greenlight apenas tiene unos meses de vida, es pronto para juzgar.

En cuanto al futuro de los modders, Valve siempre se ha portado bien con los mejores. Desde el lejano caso pre-Source de Mihn Le hasta la reciente adquisición de Adam Foster, la compañía no se corta a la hora de incorporar a sus filas a los que considera necesarios. El caso de Le, cuyo apodo "Gooseman" sonará más familiar al jugador veterano, era comprensible: junto a Jess Cliffe inventó en 1999 un mod tan popular que Valve les echó las zarpas encima a ambos antes de que pudieran negarse. ¿El nombre del mod? *Counter-Strike*. Le terminó a malas con la compañía en 2008 y ahora desarrolla su propio contra-*Counter*, precisamente en Source: *Tactical Intervention*, que tras cuarenta retrasos parece que por fin saldrá en primavera. Cliffe sigue trabajando en Valve y, por cierto, ¿la voz de aquellas primeras comunicaciones de radio? La suya, cuando apenas empezaba la universidad.

Adam Foster optó por el enfoque contrario con Minerva: METASTASIS, tres episodios situados en el universo Half-Life "que contaran mi propia historia apócrifa", en palabras de Foster. "No pretendía reemplazar el juego con contenido nuevo, sino aportar mi visión al universo de Gordon Freeman con mis propios personajes". Visión dividida en una inquietante historia cuyo atractivo para Valve no estaba tanto en la narrativa como en su excelente diseño de niveles. Foster había sido muy crítico con los mapas originales de Half-Life 2 y se planteó sus mods como una forma de enseñarles sus defectos. Un acto de aparente arrogancia que ha terminado con el joven modder creando niveles *dentro* de la empresa de Newell con una riqueza sin precedentes. Parte de ese viaje de Prometeo que es *Portal 2* es culpa suya.

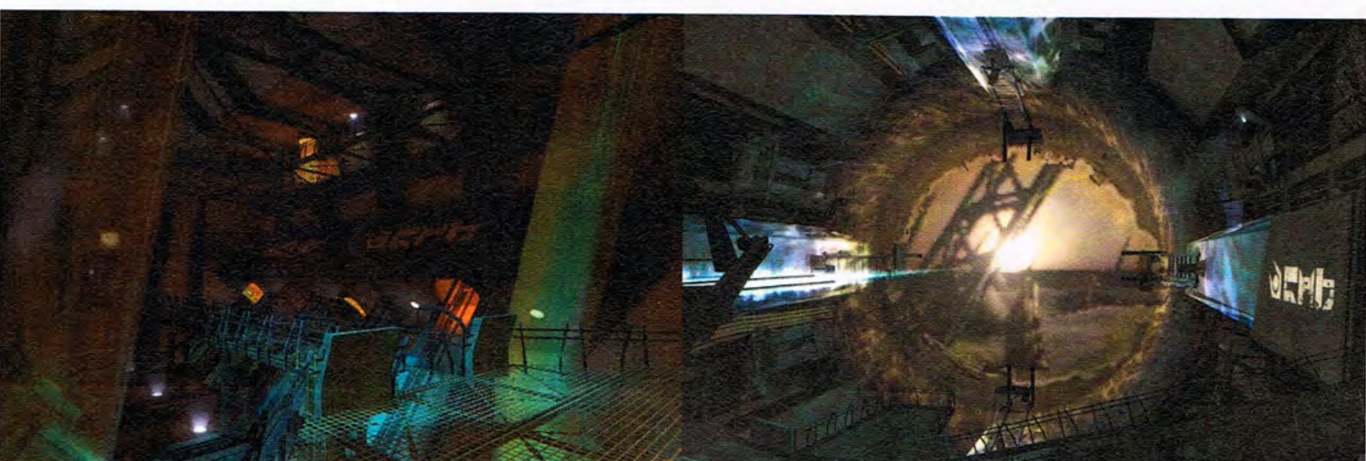
Aunque ya hemos dicho que la mayor parte de los modder no piensan en ese tipo de objetivos, parte de nuestros entrevistados incluso trabajan en la industria y mantienen la afición en sus ratos libres, con satisfacciones como saber que han servido de base para otros proyectos (como *Guard Duty*, un mod inspirado por *Black Mesa* para adaptar la vieja expansión del juego original protagonizada por Barney, *Blue Shift*), o el aprecio de los jugadores.

Si con el material existente hemos visto todos estos logros, suponemos que la nueva revolución modder de Source vendrá de la mano de *Half-Life 3*, y un motor pensado para interactuar con el resto de funciones de Steam. Para entonces quedará claro cuál es el plan de Valve para aquellos que gustan de toquetear los juegos, pero no plantean el desarrollo independiente: porque los modders son los últimos representantes de cultura de fanzine y pasión. Les necesitamos.



Arriba Los paisajes de *Minerva* creados por Adam Foster llamaron la atención de la propia Valve.

> "No quería reemplazar el contenido existente, sino crear mi propio Half-Life 2, contando una historia apócrifa"
>
> Adam Foster, Minerva: METASTASIS



INFINITY WARD YA ESTÁ DESARROLLANDO PARA LAS ESPECIFICACIONES FINALES DE STEAM BOX




SI ERES NINTENDERO TE GUSTARÁN




FIRE EMBLEM AWAKENING













Y ADEMÁS:
SUPER MARIO 3D LAND
MARIO OPEN TENNIS
MARIO KART 7
Y MUCHOS MÁS...

( TÓCAME )

# Jugar en marcha

**→Todo el mundo tiene un móvil, pero... ¿todo el mundo lo exprime a conciencia? Basándose en la gran cantidad de experiencias de primera calidad que inundan la App Store y Google Play a diario, games™ te recuerda algunos de los mejores juegos recientes para Android e iOS.**

**Mientras que los calendarios de lanzamientos de Sony y Microsoft languidecen, carentes casi de títulos de relevancia en los próximos y significativos meses, iOS y Android siguen garantizando descargas rápidas de inventiva digital que, simplemente, no existen fuera de las plataformas móviles.** Aunque *Angry Birds Star Wars* o *Los Simpson: Springfield* siguen copando las listas de ventas, muchos de los juegos para tablets y móviles se ocultan fuera de las zonas de los grandes éxitos. Los juegos de iOS y Android ya no son solo chorraditas gráficamente mediocres para pasar el rato gracias a títulos como *Infinity Blade II* o *Ravensword: Shadowlands* presentando acabados visuales que hacen palidecer a las decadentes consolas portátiles clásicas. Te guste o no, los juegos móviles, en toda su económica e inventiva gloria, están aquí para quedarse. Algunos ejemplos...

## THE SNOWMAN AND THE SNOWDOG

Desarrollador: **Crash Lab** Precio: **Gratis**



"COMO COMPAÑÍA novata, es estupendo (y raro) tener la oportunidad de trabajar en algo que sabes que la gente ya va a conocer cuando salga al mercado," dice Steve Ellis, de Crash Lab. "En Inglaterra todo el mundo conoce *The Snowman*, un corto de animación famosísimo, nominado al Oscar y que Channel 4 emite cada Navidad desde hace treinta años." Su secuela oficial se estrenó en 2012, y Crash Lab recibió el encargo de programar una app que interesara a niños y mayores. Lo consiguió, copando las listas de ventas inglesas nada más salir. Ellis, un veterano de Rare y Free Radical Design, habla del proyecto como uno de los más gratificantes de su carrera. "A diferencia de otros juegos en los que he trabajado, había una visión muy clara del proyecto desde el principio," dice. "A pesar de las limitaciones, sabíamos que teníamos entre manos algo especial. Éramos una compañía nueva, así que no teníamos tecnología existente a nuestra disposición, pero tampoco queríamos recurrir a tecnología de terceros, como el motor Unity. Teníamos cuatro meses, un equipo pequeño, y decidimos desarrollar todo desde la base."

El resultado adapta la escena más icónica de la película: el hombre de nieve llevando a un niño por los cielos de Inglaterra hacia el Polo Norte. La mecánica tiene un diseño sencillo, pero la dirección artística captura el estilo dibujado a mano de la película. "Nuestro gran logro es haber conseguido terminar el juego," añade Ellis. "Aparte, disfruté de una victoria propia menor cuando compré la tablet Android más barata que pude encontrar, de unos 30 euros. No creí que el juego fuera capaz de funcionar en ella, así que fue agradable ver que sí que podía."

### CÓMO HACER UNA GRAN APP

"Las dos cosas que yo destacaría son que la app sea accesible y esté pulida. Un periodo relativamente corto de tiempo dedicado a hacerla redonda puede convertir un buen juego en uno grandioso. La accesibilidad también es muy importante. Tienes que diseñar una experiencia para todo tipo de jugadores y sus respectivas habilidades."
**Steve Ellis, Crash Lab**

**TELETIPOS → LO NUEVO DE EDWARD MCMILLEN SERÁ UN SIMULADOR DE «VIEJA DE LOS GATOS»**



## JOE DANGER TOUCH

Desar.: **Hello Games** Precio: **2,69€**



HELLO GAMES y su especialista cinematográfico dan el salto a la plataforma a la que, en cierto sentido, siempre habían estado destinados. Los controles arcade son perfectos en modo táctil, y la presentación gráfica es de lo mejorcito que se puede encontrar en la App Store. Carece de cierto frenesí de la versión para consola, pero los desafíos del temerario especialista son igual de profundos que siempre.



## BADLAND

Desarrollador: **Frogmind** Precio: **Sin confirmar**

**PREVISTO PARA marzo en la App Store, el anticipadísimo *Badland* es una creación de Johannes Vuorinen y Juhana Myliys (ambos ex-miembros del equipo de RedLynx que programó *Trials Evolution*). Se trata de una aventura de acción, tiene una atmósfera similar a la de *Limbo*, con sus sombríos gráficos y su plataformeo basado en efectos físicos, pero no esperes nada excesivamente morboso; por lo que hemos visto de *Badland*, rebosa humor y tiene también un aire a *Rayman Origins*. Es difícil pensar en otro juego de iOS que iguale a *Badland* tanto en inventiva como en atmósfera.**

## TEMPLE RUN 2

Desarrollador: **Imangi** Precio: **Gratis**



EL FRENÉTICO éxito de *Temple Run* desató múltiples imitadores, pero solo la propia Imangi Studios ha estado a su propia altura con un motor gráfico más poderoso y unos escenarios más exóticos. Nuevos power-ups y habilidades dan variedad, aunque la fórmula clásica sigue intacta. El sistema de monetización es algo pachanguero, pero las muertes infinitas y el empezar una y otra vez están más que garantizados.



## MICRO MINERS

Desar.: **BonusLevel.org** Precio: **1,79€**



UN JUEGO de exploración subterránea en el que diriges a un grupo de pequeños excavadores que pican y avanzan sin parar. *Micro Miners* ha sido elogiado por su mecánica estratégica y estética retro. El desarrollador Jean-Philippe Sarda admite que se inspiró en el juego para Java de Markus Persson *Miners4K*: "Adapté el juego, lo subí a mi web (pepere.org) y recibí millones de visitas. En 2010 hice un prototipo de esta versión e inmediatamente me di cuenta de que funcionaba a la perfección en la pantalla táctil." Dos años después, *Micro Miners* estaba en la App Store. Está previsto que llegue a lo largo del año a Google Play incluyendo un nuevo modo (Survival).

Aunque Sarda habla de su perseverancia como el detalle de su personalidad con el que dio salida al proyecto después de dos años de trabajo solitario, también dice "tiene una mecánica de juego única; desarrollarla fue como trabajar en un mecanismo de relojería muy preciso."




**CÓMO HACER UNA GRAN APP**

"Una gran app tiene buena pinta, y mejora cuando la juegas a fondo. En otras palabras: una buena idea bien realizada. He pasado mucho tiempo puliendo y afinando todo tipo de ideas no-tan-buenas, pero no es inútil, hay que estar preparado para cuando llegue la buena de verdad."
**Jean-Philippe Sarda, Bonuslevel.org**

## HUNDREDS

Desarrollador: **Semi Secret Software**
Precio: **4,99€**

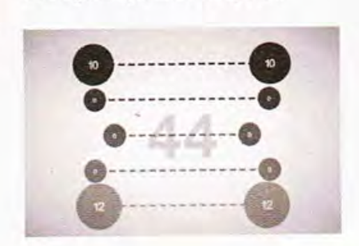


*HUNDREDS*, LA última app rompecabezas del desarrollador de *Canabalt*, Adam Saltsman, combina números y formas en una mecánica que pone a prueba la capacidad de reacción del jugador, pero su origen data de 2011, de un prototipo en Flash de código abierto diseñado por Greg Wohlwend. "El prototipo de *Hundreds* nació del fuerte deseo de escribir algo propio en Flash," explica Wohlwend. "Me limité a algo que estuviera dentro de mis posibilidades, ya que no soy un programador. Dejé volar mi creatividad sin restricciones, así que no me dio ningún problema trabajar dentro de ciertos límites."

Lanzado en junio para dispositivos iOS, *Hundreds* ha sido recibido después de ponerse a la venta con un fuerte apoyo crítico y comercial.

"Estoy muy satisfecho con la gran cantidad de público a la que hemos llegado," dice Saltsman. "Niños, abuelos y jugadores tradicionales parecen disfrutar *Hundreds* por igual, y no ha sido necesario comprometer nuestra visión artística lo más mínimo para llegar a todos ellos, y eso es bueno. Hay algo en la transparencia y el ritmo de *Hundreds* que lo hace mucho más accesible que *Canabalt*, y creo que eso ayuda a que gente que no se ven a sí mismos como jugadores puedan cogerlo y engancharse. Esperaba que esto ocurriera, pero ver que efectivamente sucede lo hace sumamente satisfactorio."

"Creo que es increíble que, al final, hayamos llegado a hacer exactamente el juego que queríamos hacer," añade Wohlwend. "Cada aspecto del juego es clavado a lo que pretendíamos en principio, y llegar a ello no ha sido fácil. Es surrealista que hayamos conseguido que suceda algo así."



 EL MULTIJUGADOR DE «UNCHARTED 3» SE PASA AL MODELO «FREE-TO-PLAY» CON LIMITACIONES 

## KNIGHTS OF PEN & PAPER

Desar.: **Behold Studios** Precio: **1,99€**



■ COMO SE puede leer en la sinopsis oficial, '*Knights Of Pen & Paper* es un RPG por turnos pixelado, indie y de estilo retro. Inspirado en los grandes títulos de los noventa, te sentirás como si estuvieras jugando a un RPG tradicional de lápiz y papel.' Si esas dos frases no te emocionan, posiblemente estás muerto por dentro. Por supuesto, el concepto está basado en un hobby anticuado, pero su exquisita presentación y la juguetona reverencia que brinda al género convierte a este juego en una combinación muy atractiva de mecánica old-school y accesibilidad moderna.




**CÓMO HACER UNA GRAN APP**

"No soy el mayor fan de *Angry Birds*, pero creo que algo que comparte con *Hundreds* es una presentación muy transparente, a escala 1:1, casi sin interfaz, y que hace que sea muy fácil aprender a interactuar con él. Se dice que los grandes juegos tienen que ser 'sencillos de manejar, difíciles de dominar'. Creo firmemente en ello, y que cuanto más baja pongamos la curva de aprendizaje y más alta coloquemos la de dominio total, más interesantes serán nuestros juegos."
**Adam Saltsman, Semi Secret Software**

## RAVENSWORD: SHADOWLANDS

Desarrollador: **Crescent Moon Studios** Precio: **6,99€**

**CÓMO HACER UNA GRAN APP**

"Es una cuestión muy genérica. Hay que buscar crear algo por lo que te vale la pena pagar. Con juegos, concretamente, es la que te mantiene interesado y que da la sensación de que vale la pena pasar el rato jugándola."
**Josh Presseisen, Crescent Moon Studios**

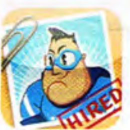
■ "TIEMPO Y dinero," responde el desarrollador de *Ravensword: Shadowlands* Josh Presseisen cuando le preguntamos cuáles son las dificultades de crear un RPG en iOS de cierta ambición. "Que el mundo del juego y los objetos que hay en él tengan cierta complejidad, sumado a la calidad que se quiere conseguir con un presupuesto bajo... y aún así, hacer algo que impresione."

Esta secuela *es* impresionante, a pesar de su origen modesto: un inmenso escenario de fantasía explorable a través de una aparentemente interminable lista de misiones. No es que sea *Skyrim*, pero sus gráficos están a la altura de una consola, y su mecánica de juego lo convierten en lo más cercano que vas a conseguir de momento en iOS. "Tardamos dos años en hacerlo," dice Presseisen. "Se invirtió mucho tiempo haciendo diseños y programando la base del motor gráfico. Trabajar con un equipo pequeño a veces complicaba las cosas. No somos una compañía con decenas de empleados: somos yo, un programador y un puñado de *contractors*. Y cada uno en una punta del mundo. Hacer un juego grande como este pide muchas gestiones y organización."

Presseisen está, sobre todo, orgulloso del resultado. "Creo que la calidad general y el tamaño del juego no se habían visto aún en un RPG portátil," dice. "Estamos orgullosos de haberlo conseguido y llegar a lanzar el juego."

## MIDDLE MANAGER OF JUSTICE

Desarrollador: **Dracogen /Double Fine** Precio: **Gratis**



■ HABÍA POCAS dudas de que Double Fine brillaría a la hora de crear un juego free-to-play, y *Middle Manager Of Justice* deja atrás los cínicos problemas que han presentado juegos anteriores con ese sistema. En esencia, *Middle Manager Of Justice* es un simulador de gestión al uso (reclutar superhéroes embutidos en licra para que patrullen la ciudad y combatan el crimen), pero el juego tiene un sólido sistema de monetización que nunca va por delante de la diversión. Lo cual, sumado a la omnipresencia del humor marca de la casa, imbuye todo de un encanto con el que sus competidores, simplemente, no tienen ninguna oportunidad.



## STAR COMMAND

Desar.: **Star Command** Precio: **Por conf.**



■ EN EL momento de escribir estas líneas, *Star Command* aún no ha llegado a las tiendas digitales, pero debe estar al caer. Le echamos el ojo a este juego de estrategia intergaláctica desde que se financió vía Kickstarter a finales de 2011, con un concepto buenísimo: *Game Dev Story* más *Star Trek*. Reunir a un grupo de ambiciosos pioneros espaciales es tu primer paso antes de construir una nave que defienda a la Tierra de amenazas alienígenas. El tiempo que ha pasado *Star Command* en desarrollo se ha invertido en afinar sus posibilidades para que llegue a ser algo más que un mero simulador de usar y tirar.






**SE HA CONFIRMADO QUE «ASSASSIN'S CREED IV» GIRARÁ EN TORNO AL MUNDO DE LOS PIRATAS**



## PUDDING MONSTERS

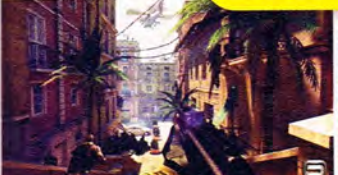
Desar.: **ZeptoLab UK** Precio: **0,99€**



DESPUÉS DE bajar al mismísimo *Angry Birds* de su trono con *Cut The Rope*, ZeptoLab presenta otro puzle, uno con gelatinas antropomórficas en un laberinto. "En ZeptoLab hacemos competiciones para dar con las mejores ideas para juegos," explica el 50% de los gemelos cofundadores de ZeptoLab, Efim Voinov. "Todos los miembros de la compañía pueden participar. Cuando uno de nuestros artistas dio con este concepto (titulado inicialmente *Elevator Operator Vs Monsters*) y ganó el concurso, pensamos que era suficientemente divertido y estrafalario como para producirlo." El diseño de *Pudding Monsters* no se distancia demasiado del de *Cut The Rope*: un sencillo e inmediato juego de puzles con una estética acaramelada y amable. Puede que ZeptoLab esté yendo a lo seguro, pero el proyecto se ha revelado como una oportunidad estupenda por parte del estudio de hacer evolucionar su propio proceso de desarrollo. "Como programador, no se me escapa que desarrollando *Pudding Monsters* hemos dado un gran paso en materia de herramientas de desarrollo," dice Voinov. "Hemos pasado una buena cantidad de tiempo mejorando nuestro esquema de desarrollo entre plataformas, una inversión a largo plazo que nos ayudará a crear juegos más rápido." Lo cual es estupendo: el juego vuelve a demostrar que ZeptoLab hace honor a su reputación como diseñadores y creadores de mecánicas atractivas.

**CÓMO HACER UNA GRAN APP**

"Una buena app debería estar basada en una idea sencilla. Que puedas ponerte a jugar sin muchas explicaciones. Hay otras cosas importantes, como los buenos gráficos o la banda sonora con gancho, pero no salvarán a un juego de concepto demasiado complejo."
**Efim Voinov, ZeptoLab**





## MODERN COMBAT 4: ZERO HOUR

Desarrolador: **Gameloft** Precio: **6,99€**



ES FÁCIL mirar a la serie *Modern Combat* por encima del hombro a causa de su estilo cercano al plagio, pero los puntos fuertes del original se reflejan en la copia. Explosiones espectaculares, controles robustos, un buen conjunto de modos multijugador y gráficos brillantes. Es como *Call Of Duty*, pero en pequeño y algo más complicado de controlar, pero es lo más cercano a la ubicua franquicia de tiros al blanco que vas a encontrar en iOS. Ah, y tiene diálogos con perlas como "¡Esta mierda no se va a desjoder sola!" El debate de '¿Son los juegos arte?' continúa...

## PRÓXIMAMENTE EN LA PEQUEÑA PANTALLA

→ Los mejores juegos de iOS y Android previstos para el año 2013

### Infinity Blade: Dungeons

DESARROLLADOR: Epic Games

**Epic creó Impossible Studios para que se encargaran de la popular franquicia de RPGs. Las malas noticias son que no han llegado a los plazos previstos: *Infinity Blade: Dungeons* se retrasa varios meses.**





### Godus

DESARROLLADOR: 22cans

Peter Molyneux vuelve al género de los simuladores divinos con este título táctil estilo *Populous*. Tiene las suficientes florituras visuales y mecánicas como para estar a la altura del hype.




### Space Hulk

DESAR.: Full Control

**El popular (bueno, en según qué círculos) spin-off de *Warhammer 40,000* recibirá un juego de estrategia por turnos para iOS en algún momento de 2013. Irá acompañado de versiones de PC y Mac.**



### Year Walk

DESAR.: Simogo

El desarrollador de *Bumpy Road* y *Beat Sneak Bandit* está a punto de lanzar esta reflexiva aventura en 2D que explora el folclore, los hechos sobrenaturales y la fauna fantástica.



### Ace Attorney HD

DESARROLLADOR: Level-5

**Capcom está portando las primeras tres entregas de las aventuras del abogado pelopincho a iOS, con un baño de alta definición y controles depurados para las pantallas táctiles.**



### Danmaku Unlimited 2

DESAR.: Doragon

Cinco niveles de puro infierno balístico, culminado con jefes finales absurdamente gigantescos, brillante HD y 60 frames por segundo. ¿Qué más quieres Baldomero?.




### Fist Of Awesome

DESAR.: Nicoll Hunt

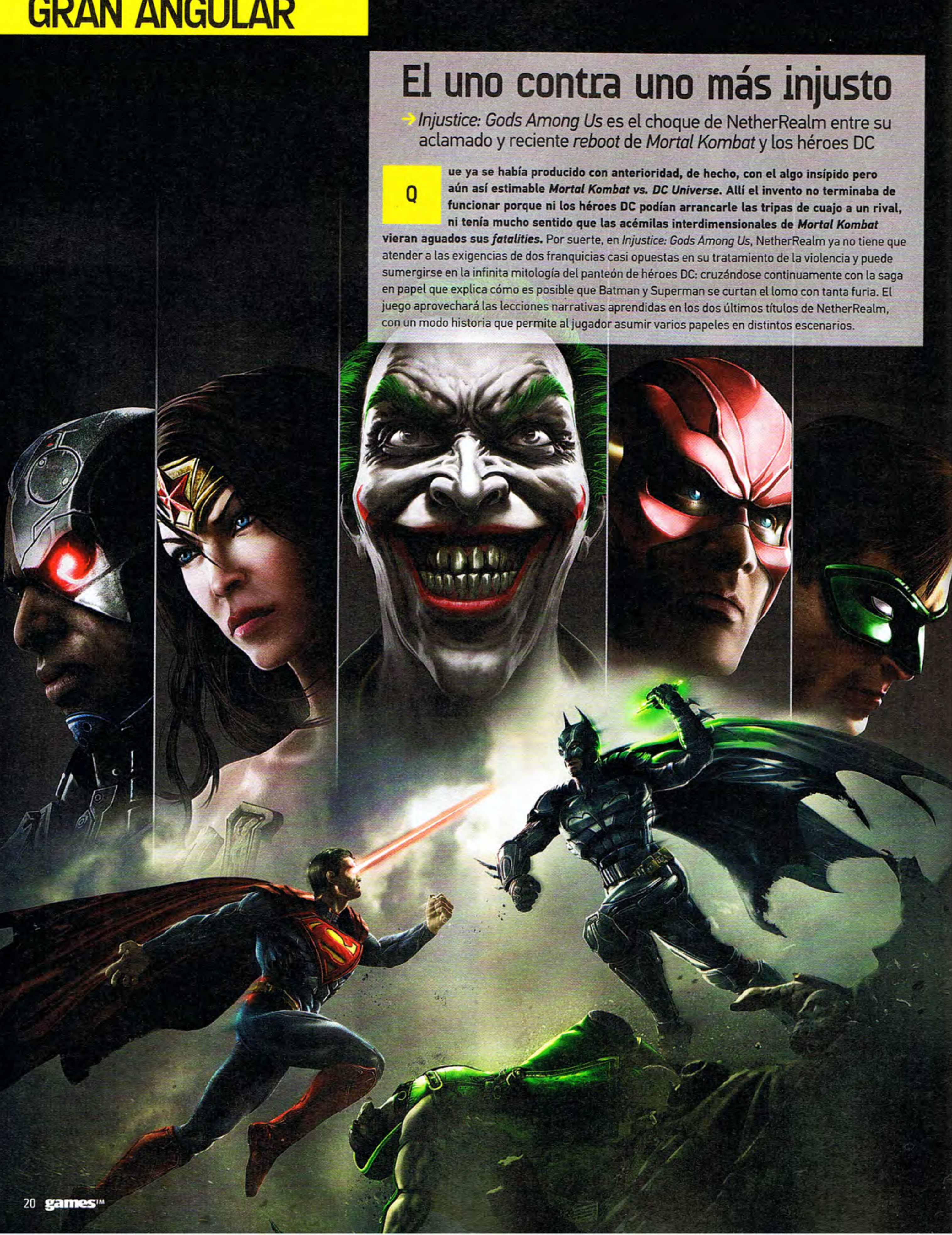
**Brawler pixelado inspirado en *Streets Of Rage*. *Fist Of Awesome* nos muestra a un leñador abriéndose paso por un bosque mientras despacha a ciervos poseídos y osos completamente sobrios.**

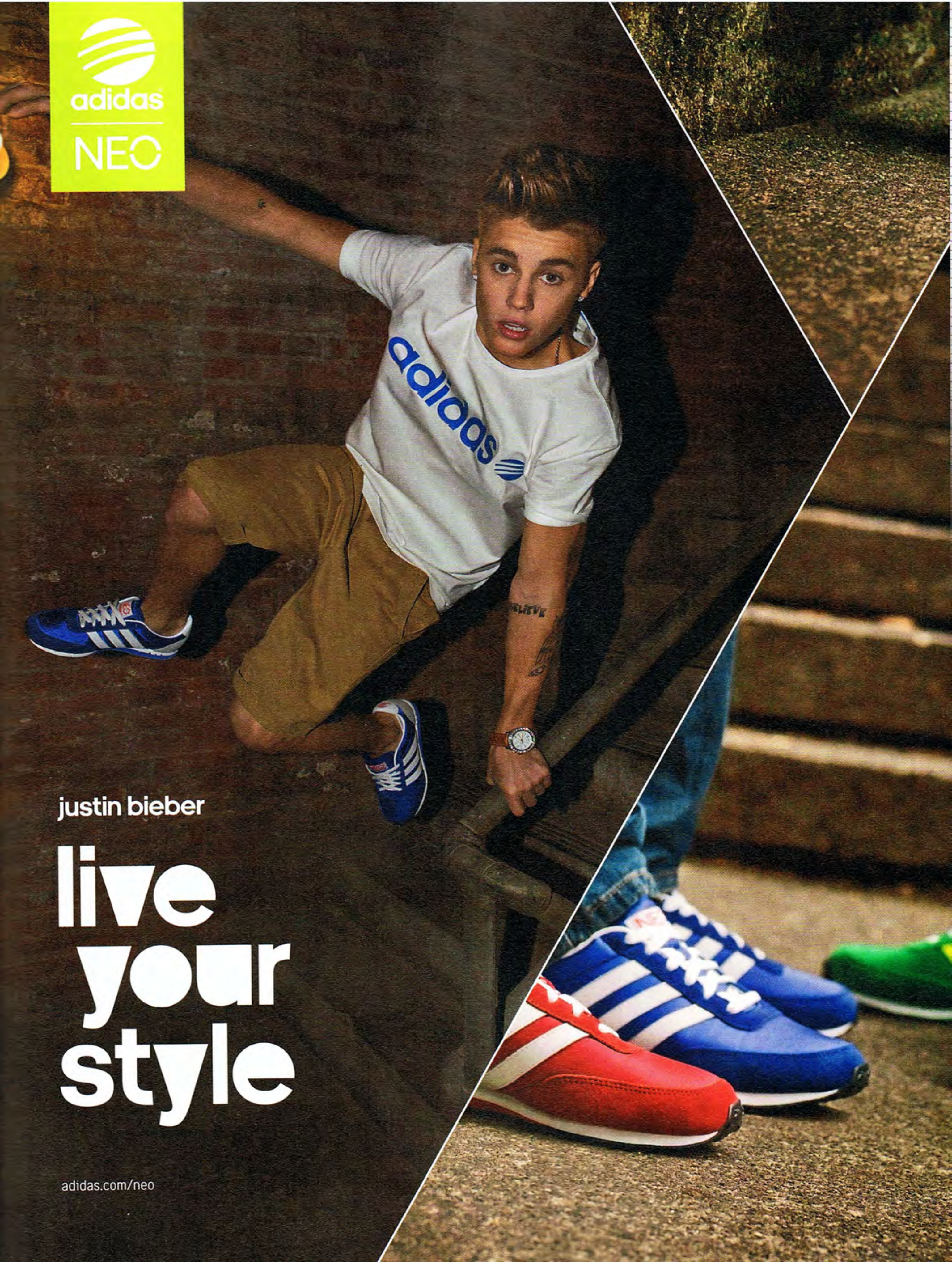

**SIGUIENDO LA ESTELA DE «DEAD SPACE 3», TODOS LOS JUEGOS DE EA INCLUIRÁN MICROTRANSACCIONES**


# El uno contra uno más injusto

→ *Injustice: Gods Among Us* es el choque de NetherRealm entre su aclamado y reciente *reboot* de *Mortal Kombat* y los héroes DC

**Que ya se había producido con anterioridad, de hecho, con el algo insípido pero aún así estimable *Mortal Kombat vs. DC Universe*. Allí el invento no terminaba de funcionar porque ni los héroes DC podían arrancarle las tripas de cuajo a un rival, ni tenía mucho sentido que las acémilas interdimensionales de *Mortal Kombat* vieran aguados sus *fatalities*.** Por suerte, en *Injustice: Gods Among Us*, NetherRealm ya no tiene que atender a las exigencias de dos franquicias casi opuestas en su tratamiento de la violencia y puede sumergirse en la infinita mitología del panteón de héroes DC: cruzándose continuamente con la saga en papel que explica cómo es posible que Batman y Superman se curtan el lomo con tanta furia. El juego aprovechará las lecciones narrativas aprendidas en los dos últimos títulos de NetherRealm, con un modo historia que permite al jugador asumir varios papeles en distintos escenarios.

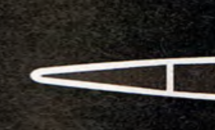



adidas
NEO
adidas
justin bieber
live your style
adidas.com/neo

# PS4: PRIMER AVISO DE SONY

La octava generación de consolas (con el permiso de Nintendo) arranca con un monstruo tecnológico enfocado a lo social

Sony cometió muchos errores la noche del 20 de febrero de 2013 que no pudieron tapar el acierto que es PS4: una consola ultrapotente, diseñada por primera vez por manos occidentales, teóricamente capaz de revolucionar nuestra relación con el salón y las pantallas. Por un lado, una sorpresa técnica de primer orden: 8 GB de RAM DDR5, una brutalidad por encima de todas las apuestas que habrá provocado más de un sudor frío en cierta multinacional con sede en Redmond. Por otro, una plataforma









social con un ojo puesto en la computación en la nube y el streaming interactivo donde la máquina sea, en un futuro, un terminal más. PlayStation 4 es la apuesta definitiva de Sony tras unos años agónicos para la empresa japonesa, en un mundo que tal vez haya dejado atrás el concepto de consola de salón. En games™ evaluamos lo que Sony quiso enseñarnos esa noche de febrero: el nuevo contendiente de la octava generación de consolas, mientras contamos los días para su salida en otoño de este mismo año.

Recreación artística de GamesTM de la nueva consola PlayStation 4




**PlayStation quiere ganar la guerra contra la realidad.** Fue el mensaje inicial de la presentación y la primera señal de que, tal vez, la nueva Sony habría entendido el mensaje de aquella primera PlayStation, que nos dejó una de las teorías más bellas del videojuego en aquel anuncio de 1999: Doble Vida. Sony vive asediada en todos los frentes de mercado; contemplando incluso en su feudo, PlayStation de sobremesa, lo que debió sentir Nintendo cuando aquella advenediza salida de su propio vientre relegaba a N64; con Ken Kutaragi borrado del mapa tras los excesos de PS3 y el ahora capo supremo Kaz Hirai comiéndose un nuevo sapo cada día... Era la hora de hacer algo grande, de reunir a toda la prensa, física y virtualmente, y decirles que PlayStation quería volver a ser *esa* consola tan dominante que en países como el nuestro decir "la Play" se convirtió en sinónimo del videojuego. ¿Lo consiguieron?

No de primeras, la verdad. Metieron la pata con una pulla a Microsoft ("no hicimos solo una caja", en referencia al significado en inglés de Xbox), que sería un aviso de lo que nos esperaba: dos horas de explicación de filosofía, presentación apresurada de juegos y baile incomprensible de nombres vendiendo a la vez humo y realidad, para enseñar un mando entre tanto inasible. "Solo un mando" o "algo más que un mando", dependiendo de a quién preguntemos. La consola, la caja, no apareció: alargaron demasiado el chiste hasta que se convirtió en una autoprofecía.

Ya se habrán dado cuenta de que nosotros presentamos una consola inventada en las páginas de este artículo, una PS4 más falsa que un billete de seis euros, diseñada por unos colaboradores ingleses como metáfora de a lo que ha obligado Sony: ¿cómo esperar un reportaje sin nada con lo que ilustrarlo? ¿Cómo, en tiempos de Apple (y tras los dos desastres de comunicación consecutivos de Nintendo al presentar Wii U), una multinacional tiene la brillante idea de convocar a la prensa para decirles: "ojo a lo que traemos en el E3 según amenace el estío; ojo a lo que venderemos en Navidades"? ¿Cómo sacas el ultrasorpresón de Mark Cerny como sustituto de Kutaragi para luego decirnos que podremos jugar a *Diablo III* en la próxima generación? En Sony se han cruzado dos batallas, dos guerras: la de un marketing con el pie cambiado, y la de los creadores de PlayStation 4, una poderosísima máquina de videojuegos que quiere ganar la guerra contra la realidad, pero que se ha encontrado la primera trinchera peleona en su propia casa nada menos.

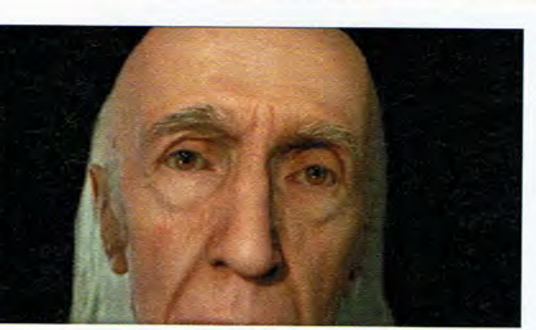
> "Lo único que nos ha preocupado siempre en Sony es el jugador. PlayStation 4 es la prueba de esa preocupación" – Andrew House

El galés Andrew House, sustituto de Hirai al frente de SCEA, abrió fuego con dos mensajes. El primero, que el jugador debe, en tiempos de móviles y tabletas, ser el centro indiscutible de la experiencia tecnológica; que PlayStation no debe ser un tótem, una cadena que ate al televisor como única posibilidad; y que más allá de la pantalla hay que ampliar los límites de la conexión entre jugadores, más allá del multijugador online, dentro de (y no se crean que comulgamos mucho con esta idea) los universos sociales virtuales. Como si Facebook fuese el futuro de algo, vaya.

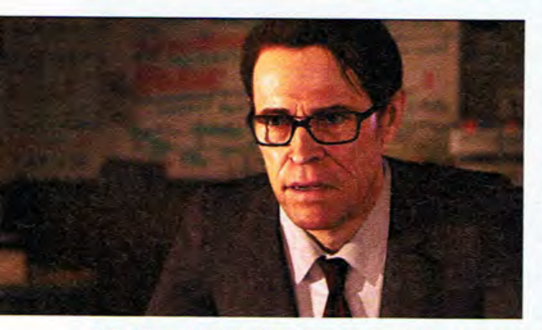
La segunda, ya más atractiva para nuestra filosofía, es que Sony con PlayStation siempre ha querido una cosa, y solo una cosa: presentar la mejor y más potente máquina de videojuegos del momento. Sí, aquí hay mucha ficción y mucha fecha de presentación para poder sacarle partido a la frase, pero eh, tienen razón. Hasta cuando cometieron aquel ataque de hubris que fue el procesador Cell, el lector de Blu-Ray y los 599 pavazos de PlayStation 3... y la némesis les tuvo varios años en la tercera posición de un mercado que dominaban con un parpadeo.

Houser dejó un tercer mensaje, más realista y acorde con los tiempos, nos guste o no. PS4 permitirá el juego episódico y el gratuito (ya sea free-to-play, freemium, llámenlo como quieran). En los últimos años, la alocada carrera de costes de desarrollo ha expulsado del mercado a centenares de estudios, una gama completa de juegos (¿cuántos budget quedan a día de hoy?) e incluso una editora, aunque lo de THQ haya sido culpa de sus propios errores, antes que de la evolución del mercado. Zynga, que no se ha acercado a las consolas ni por asomo, ha ganado mucha pasta. Wargaming lo peta mucho y bien desde su órbita rusa, aunque ahora mire con ojos golosos a las consolas. Disney ya dejó

## CAGE Y PERRY, EXTRAÑOS ALIADOS



He visto valles inquietantes que vosotros no creeríais.



En defensa de Cage, el Dafoe real ya parece CGI de por sí.

■ ECHAMOS DE menos a Dave Perry como creador, pero no envidiamos su nuevo papel: el responsable de Gaikai tiene por delante la tarea de demostrar que el juego en la nube es posible. El problema es que las infraestructuras no avanzan al ritmo deseado y, por mucho que hable de compresiones, streaming inteligente y otras zarandajas técnicas, tiene un cuello de botella que no podrá superar hasta, seguramente, la llegada de las redes móviles ultrarrápidas de cuarta generación (menos en Japón, que ya están dos pasos por delante, claro).

Gaikai es una apuesta de futuro importantísima, un campo en el que Sony cree que puede jugar con ventaja respecto a la competencia (a todos sus rivales, incluyendo Valve) y, de momento, el primer golpe está ahí: la consola como servidor local que teorizaba Newell ya es real en la casa de Kaz.

Cage, por su parte, salió al escenario a lo suyo: demostrar que PS4 puede crear convincentes rostros humanos en tiempo real que dejen viejo a su propio *Beyond* antes siquiera de que esté terminado. Su demo técnica provocó alguna que otra voz histérica durante la presentación ("¡esto sí, esto es lo que tenían que enseñar!") y al que firma le dejó bastante impresionado... Hasta cierto punto, Cage compite contra sí mismo en una carrera a la que le pasa lo mismo que a Gaikai: su teoría de crear humanos virtuales todavía depende de otros avances (aunque la captura de movimientos ya la tiene dominada) y de un problema adicional: cada logro en su campo deja al anterior a la altura del betún. A la izquierda, la foto de arriba muestra lo que Cage pretende para después de Beyond. En la de abajo, está Willem Dafoe virtualizado en dicho juego. Ninguno de los dos supera el valle inquietante.

Pero, hasta cierto punto, nos alegramos de que ambos diseñadores intenten romper con el presente.




claro hace poco que no miran al mercado tradicional como una posibilidad de ganar mucho dinero, luciendo el dinero que le dan sus jueguitos para móviles. Algo parecido a lo que hizo hace poco Blake Jorgensen, director financiero de EA, paseando los casi 18 millones de euros de beneficio que les ha reportado *The Simpsons: Tapped Out* en dispositivos portátiles. Miles de estudios, grandes y pequeños, se fijan ahora más en la portada la App Store y de Google Play que en las estanterías de Game, donde no les interesa o no pueden acudir.

Esta es la realidad contra la que Sony libra una guerra: la de iPad y Nexus, que se han comido el mundo desde que Kazuo Hirai pronunciase su infame "la próxima generación empieza cuando lo digamos nosotros", en la presentación de PS3. El guiño a los desarrolladores (que ya amenazaron con bajarse del barco en los primeros años de vida de PS3, y a los que Vita tiene serios problemas

**Share**

El botoncito dichoso para tener vida social mientras jugamos parece más un recordatorio de su filosofía que algo indispensable. Está ahí para decirnos en todo momento que hay más gente al otro lado con la que compartirlo todo con un toque.





■ Lo mejor es que Cerny es uno de los tipos más majos del universo observable.

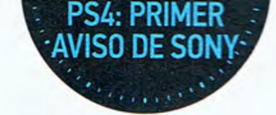
## MARK CERNY, EL NUEVO PADRE DE PS

■ VIEJO CONOCIDO para cualquier aficionado, eso sí. Cerny lleva paseando su apellido checo y su bonhomía por el mundo de los videojuegos desde 1982, cuando entró en Atari con la envidiable edad de 17 años y un apresurado arcade, *Major Havok*, como primera colaboración con la empresa de Bushnell. Menos de dos años después asombraría al mundo con *Marble Madness*, juego con el que revolucionó las plataformas, demostró que los límites teóricos del hardware de Atari eran eso, teóricos, y de paso se convirtió en uno de los escasos titanes capaz de sacar partido a periféricos absurdos (en este caso, la trackball de Atari). Tras crear el juego entre tres personas, decidió establecerse por libre y de alguna manera consiguió convencer a David Rosen y Hayao Nakayama para que lo patrocinaran. Los dos empresarios, cabecillas de Sega, le dieron cancha. Hasta que Nakayama le dijo que se olvidase de los arcades, que andaba con una consola llamada Master System bajo el brazo y que por qué no se iba a Japón. "Cogí el primer avión disponible a Tokio", confesaría Cerny años después. ¿Su trabajo? Casi nada: ayudar a que la 8 bits de Sega tuviese un catálogo de lanzamiento digno, mientras todavía era un novato en Japón.

Cerny participaría en el desarrollo de *Sonic 2* como productor, antes de saltar a Universal, crear un par de juegos para 3DO y embarcarse en la aventura PlayStation, donde su nombre va unido al de afiliadas indispensables de Sony, como Naughty Dog o Insomniac, casi siempre como independiente, con Cerny Games, su propio estudio creado en 1998 y compuesto por, bueno, él. Al checo lo definió muy bien la Academia de las Artes y las Ciencias Ineractivas cuando ingresó en su Salón de la Fama (a los 48 años, lo que sería asombroso de no ser porque su primer premio a toda una vida lo recibió con 42): Joe Olin lo calificó de "Da Vinci contemporáneo", capaz de controlar todos los aspectos del desarrollo de un juego.

Tal vez deberíamos haber sospechado algo de su rol en PS4, pero cómo, si el tipo no ha parado: tras su último trabajo como diseñador (en *Resistance 2*) ha sido consultor creativo en las terceras partes de *Killzone* y *God of War*.

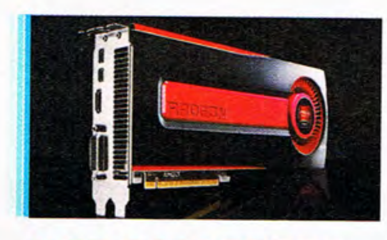
Puede que la decisión de Sony de poner el diseño de su nueva consola en manos de un occidental parezca una herejía a los fanáticos de Kutaragi pero, creednos: Mark Cerny es uno de los grandes genios de la industria, un tipo indispensable y polifacético que ya era historia viva del videojuego en dos mercados y tres generaciones distintas cuando el resto de los héroes de la industria todavía aprendía a caminar.






## JAGUAR

■ SONY HA confiado a AMD la CPU/ GPU de sus nuevas consolas, basada en la arquitectura Jaguar, el primer chipset de 28 nanómetros del gigante de los microprocesadores. Eso sí, hecho a medida: los Jaguar que llegarán al mercado doméstico (en un rango que va desde tabletas hasta ultrabooks, para hacerse a la idea de la versatilidad), irán con cuatro núcleos, mientras que Cerny se ha agenciado una arquitectura *custom* de ocho. Una de las ventajas inmediatas es que cada núcleo puede dedicarse a tareas exclusivas, personalizando sus capacidades para ofrecer más rendimiento en un área predeterminada. Evidentemente, en PS4 eso indica que a cada uno se le podrá sacar el máximo rendimiento. Las otras dos ventajas inmediatas son su bajísimo consumo de energía y, al mismo tiempo, menos producción de calor. Adiós, consolas muertas por fritanga.



## 8 GB RAM GDDR5

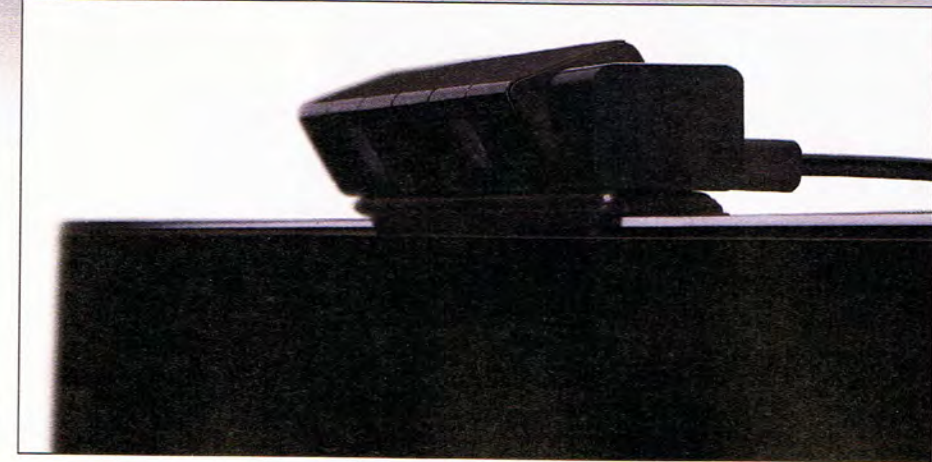
■ ESTO NO sabemos cómo tomarlo, porque es el Cell de esta generación, el trocito de ciencia-ficción que Sony siempre mete bajo el capó de sus máquinas y que revienta cualquier análisis. Semejante cantidad de RAM ultraveloz al servicio de una Radeon última generación es capaz de mover Crysis 3 con todo a tope sin que le tiemble el labio... en un PC. En una máquina dedicada como PS4, el resultado está por ver. O, dicho de forma más sencilla: la demo de Unreal Engine 4 es poco más que un chiste para las capacidades de la nueva consola. ¿Pero, toda esa GDRAM estará libre y compartida con la CPU, o vendrá por bloques especializados? Y no hablamos solo del procesador, sino de TRAM para megatexturas (parte integral de esta generación que viene: acostumbraos a descargas de varias decenas de gigas) y otras necesidades de los gráficos modernos. Sin hablar del precio: una tarjeta "burra" de AMD de 3 GB ahora mismo supera los 300 euros... Sony, ¿qué te traes entre manos?

para atraer) estaba ahí. Si Sony consigue darles lo que piden, la flexibilidad y el escaparate para colocar sus juegos en su futura PSN sin andar con royalties o certificaciones exhaustivas, habrá ganado media batalla. Por eso el primer juego de PS3 que enseñó House fue *Journey*: era más atractivo que mostrar una pantalla que dijese "Sony <3 indis".

Por eso apareció Jonathan Blow, pope absoluto (junto a Notch) de la escena a presentar *The Witness*, que tiene de "Superproducción UltraHD Sagerá LaPlay Nano" lo mismo que nosotros de culturistas. Jugador, queremos que seas el centro de la experiencia jugable: por eso deseamos que PlayStation 4 te dé todo tipo de juegos, hasta los de móviles o de PC indi. Es casi mejor noticia esa que el resto de la conferencia. O, al menos, la más novedosa, la que demuestra que Sony ha entendido lo que necesita para sobrevivir, aunque no se le dé muy bien vender de primeras ese entendimiento, esa "nueva Sony".

Quizás Microsoft enseñó sus cartas demasiado pronto con la Store de Windows 8: una integración total con Windows Phone 8 y la futura Xbox significa que lo que ven es lo que hay. Han tenido tiempo de estudiarlo, y la presentación de la interfaz de la nueva PS4 (heredera del horror que es la PlayStation Store actual) lo atestigua: en pantalla grande es un tumor, pero sus guiños al universo táctil no se nos escapan: múltiples escritorios, presentación de baldosas en vez de iconos... Todo lo esperable (por cierto, Sony, ya que estás: aniquila de una maldita vez la interfaz de Vita y cámbiala por esta, aunque sea).





■ El nuevo PlayStation Eye que, por lo que parece, vendrá de serie con la consola. ¿Miedo a Kinect 2? Las capacidades presentadas no parecen superar o añadir ninguna ventaja sobre la competencia.



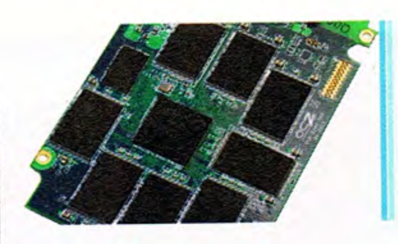

Mark Cerny, un visionario maravilloso y posiblemente el único hombre que podía sustituir a Kutaragi y que Sony saliese ganando con el cambio, se encargó de traducir toda esa estrategia de combate a su terreno: el de edificador y padre de PlayStation 4. Su intervención fue dinamita pura en todos los aspectos. Habló del formato físico como "algo que estaba bien, una consecuencia del mundo en el que vivíamos, donde las cosas eran así desde que empecé en Atari 2600 y sus cartuchos, hace 30 años". Fue un reconocimiento a la historia del medio y el grandísimo triunfo de Sony al apostar en su momento por el formato óptico (qué remedio, si PlayStation se concibió como el CD-ROM de Super Nintendo) y descalabrar a Nintendo primero, y aportar una montaña de arena a desterrar el VHS y aceptar el DVD como estándar, después. Cerny apeló a ese legado y a la posibilidad de PS3 de conectarse a varios cacharros y servicios, tanto física como remotamente, como la base para entender qué necesitaba PlayStation 4. "Estoy orgulloso de la potencia de Cell", dijo, "y de lo que conseguimos con ella, pero me preocupa que la tecnología interfiera con las necesidades de diseño". Ese nuevo guiño a los desarrolladores y sus dificultades a la hora de hacer juegos para PS3, quedó explícito

### Despierta

Una de las novedades más interesantes de las presentadas por Cerny fue la inclusión de un chip de volcado rápido de memoria para poner en suspenso la consola y reactivarla en tiempo récord. ¿Una de las ventajas hipotéticas? Descargar datos con la consola "apagada".




■ La barra de luz es para "identificar a los jugadores por su color".



## ¿DISCO DURO LOCAL SSD?

■ SE NOS hizo raro que Sony dedicase cierto detenimiento a la arquitectura de la consola y sus capacidades, y obviase un detalle: si el almacenamiento local es una de sus prioridades (y tiene que serlo si quieren contar con la nube y la venta digital), ¿qué va a llevar dentro? La última PS3 Slim lleva un disco SSD, uno de nuestros avances técnicos favoritos, que reduce la velocidad de carga al tiempo de un estornudo, y que es indispensable para cargar los mundos gigantescos que esperamos de esta generación. Pero seguimos con el obstáculo del precio: es un componente bastante caro. ¿Y el Blu-ray? Imaginamos que será la última especificación, preparada para reproducir nuestro siguiente apartado, que no sabemos si es necesario o un intento de vender Bravias. Hablamos de...



## CONTENIDOS 4K

■ TRAS EL CES de enero, la apuesta de Sony hizo temer que PS4 se tirara al cuello de la "resolución definitiva", la 4K, cercana "al límite del ojo humano". Implantar semejante resolución en juegos implicaría comerse el resto de hipotéticos avances de esta generación: entre texturas y cantidad de polígonos necesarios para que la cosa no cantase (y antialiasing a juego), todos los recursos de la consola se irían a mantener la resolución. Afortunadamente, Sony ha confirmado que sí, en algún momento la consola reproducirá estos contenidos... en multimedia. Películas, vaya. Televisión, si es que algún día el streaming da para tanto. Pero los juegos se quedan en Full HD, todo un alivio en lo que respecta a sus posibilidades. Entendemos que los fabricantes de teles (no solo Sony) quieren vender alguna moto que sustituya el fiasco 3D, pero de momento con la SmartTV ya van que chutan. No está el mercado para obligar a un nuevo formato, menos en un país como el nuestro, que ni siquiera emite HD real fuera de iPlus.






■ Sí, lo de Cyberpunk es un concept-tráiler. Sí, no está confirmado para PS4. Dejadnos soñar.

## CUBRIÉNDOSE LAS ESPALDAS

■ SONY YA ha avanzado una lista de los más de cien estudios que preparan juegos para su consola. Aunque no estamos muy convencidos de hasta qué punto es fiable (han tenido que corregirla en dos ocasiones), sí que hay nombres confirmados que nos alegran la vida y sorprenden por igual, como Creative Assembly, con la licencia de Warhammer entre manos (y Sega negociando WH40K). Que CD Projekt RED estaba ya lo sabíamos, por ejemplo, pero cada detalle de *Cyberpunk* nos hace desear que su colaboración no se quede solo en *The Witcher III*. Lo que de verdad nos sorprende es ver a Platinum, a quien dábamos por perdidos en manos de Nintendo durante al menos un par de años. Eso sí, no cantemos victoria con *Bayonetta 2*, que parte del desarrollo lo está pagando Nintendo (a Sega, con lo que si ya saliera en una consola de Sony se rompería el continuo espaciotemporal a finales de los 90. Retroactivamente). Pero oye, por soñar...

Nos alegra ver también a Mercury Steam en la lista, junto a otro par de debilidades nuestras (Nippon Ichi y Grasshopper Manufacture). Y, sobre el tenso futuro de *Star Wars 1313*, o hay un desliz o sí que saldrá, pese a las pésimas noticias que cada día emanan de Disney, y que apuntan a cancelación: LucasArts figura entre los estudios y, que sepamos, 1313 es el único (y seguramente último) juego en el que están trabajando. La ausencia más clamorosa después de Avalanche (aunque raro sería no ver a Just Cause 3) sin embargo, es la de cierto estudio de Washington que un día prometió que Steam y PS3 estaban hechos el uno para el otro. *Half-Life 3* como exclusiva de Steam en 3, 2, 1...

cuando Cerny reconoció que se había hablado mucho durante la concepción de la máquina. El resultado es un sistema construido como "un PC súpercargado" a disposición completa de los desarrolladores. Una definición un tanto rara, hasta que uno cae en la cuenta de que en los PC primero hay que lidiar con el sistema operativo y sus chorrocientos procesos; luego con la API y la dictadura de DirectX 11 (que, como ya explicó Valve al trastear con sus juegos para Linux, es más mala que pegar a un padre-), y luego nada: si los ordenadores actuales son máquinas de destrucción de cálculo es porque necesitan fuerza bruta para compensar todo lo que no se puede toquetear a través de esas capas. Eso y la vagancia de los ports actuales, donde se piden ciclos y ciclos a la pobre CPU mientras se ignoran sus capacidades SIMD (para que nos hagamos una idea, los núcleos actuales pueden hacer varias cosas al mismo tiempo, pero se les pide que las hagan secuencialmente, una tras otra). Con PS4 construida para que el desarrollador tenga acceso, las posibilidades son mayores, a pesar de que la CPU sean ocho núcleos de arquitectura Jaguar (un procesador AMD que puede resultar engañosamente decepcionante dado que se destina a netbooks), con gráfica y procesador unidos (terreno en el que AMD/ATI es imbatible), alimentados por esos 8 GB de RAM ultraveloz para TODO. ¿Cuánta RAM tiene la gráfica? OCHO GIGAS si hacen falta. ¿Cuánta RAM tiene el procesador? Ídem. Sí, es cara, pero se compensa con un procesador tan barato como efectivo.

> "Hemos hablado con los desarrolladores, les hemos preguntado qué querían, qué necesitaban de PS4" - M. Cerny

Y capaz: Cerny ejecutó dos demos técnicas antes de presentar su juego Knack. En una, la ya mítica demo de Unreal Engine 4 se ejecutaba en tiempo real sin una sola caída de frames. En otra, creada con Havok y pensada para sustituir a los dichosos patitos, un millón (1.000.000) de figuras se desplomaban sobre un escenario con física realista calculada en tiempo real. Un millón. Mientras, Cerny comentaba que "en un ordenador actual esto forzaría la máquina al límite. En PS4, es una fracción de lo que puede hacer la gráfica". El efecto de sonido de las mandíbulas en el suelo también fue en tiempo real.

El complemento a esta mosntruosidad es una idea que, si se ejecuta bien, puede petarlo: conectividad instantánea de la máquina con el resto de dispositivos. Y aquí entran el mando y su amiguito de software, la futura "PlayStation App" para iOS y Android, para empezar (¿y Windows Phone? Pregunta malvada).

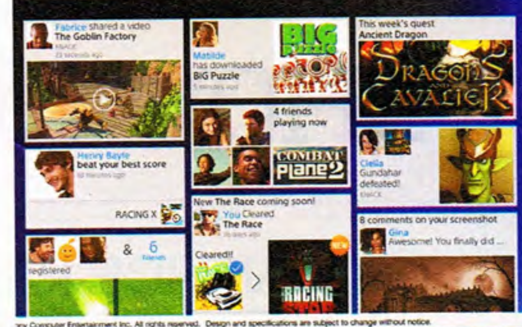
Se ha hablado ya mucho del botón "share" del nuevo Dual Shock, esa encarnación de lo social invadiendo el espacio jugable para capturar, chatear, subir YouTubes o streamings de nuestras partidas (e-sports, allá va Sony); y de ese panel táctil que, lo que decíamos, está pensado para navegar por la interfaz antes que como herramienta para los juegos (mírenlo así: es un botón que no sirve para jugar y otro que servirá para ello como segunda función. Qué bien, ¿eh?). Pero se ha hablado poco de que, al ser Bluetooth, podrá conectarse sin problemas con cualquier app diseñada para soportarlo. Una app que, teóricamente, permitirá que la consola haga streaming del juego a la pantallita elegida. Es decir, un paso más allá de SmartGlass a la hora de hacerse su propia Wii U. Cualquier SmartTV actual soportará el asunto, para que nos entendamos. Eso significa que las pantallas con las que nos movemos actualmente serán, en potencia, receptores de PlayStation 4 cuando estemos en casita. Adiós, salón. Y, por supuesto, si hay una máquina capaz de hacer todo esto de forma nativa y sin el más mínimo problema, aunando mando y pantalla de alta resolución en un único dispositivo, se llama PlayStation Vita.

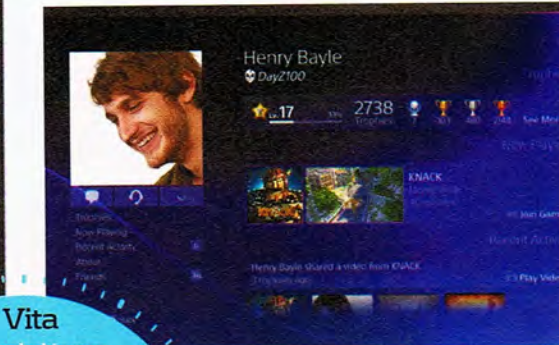
La portátil de Sony, aparentemente desterrada a su suerte, se ha convertido en un solo movimiento en el mando perfecto de PlayStation 4. El mando más caro de la Historia, de acuerdo, pero oigan, si en Navidades Sony presenta un pack PS4+Vita a un precio razonable y PS Plus sigue existiendo como tal, aquí más de uno compra.

El mando viene acompañado de una camara estereóscopica capaz de detectar profundidad y posición del... Un Kinect/Move. Para qué demonios queremos un Kinect/Move, cuando nos están hablando de coger la Vita e irnos a otra habitación. Pues hijos, porque la ponzoña gestual vende y no se puede despreciar ningún mercado en la situación actual.








■ Alguien en Sony ha decidido que el mundo necesita un *Gamestagram*. Eso sí, la pinta que tienen nuestros perfiles adaptados a los diferentes dispositivos no está nada, pero que nada mal. La tienda nos pone bastante nerviosos.

**Vita**

**Nunca habíamos visto a Sony bajar los brazos del formato propietario. La apertura de PS4 a todas las pantallas, sean o no sean de su casa, revela un problema gordo: si todo hubiese salido según el plan, hoy solo estaríamos hablando de Vita como mando y los Xperia como pantallas adicionales. Mejor para nosotros, eso sí.**

También se vendieron dosis considerables de deseo. En teoría, PS4 podrá descargar los juegos digitales al mismo tiempo que jugamos (porque tendrá disco duro, pero no se mencionó de qué tamaño, ni si será de memoria de estado sólido). Tampoco cómo serán sus juegos en formato físico: aún no hay mondongos para tamaño movimiento. Y menos de los únicos que ya lo intentaron y se comieron la PSP GO con patatas por el boicot de los minoristas. No dudamos de las posibilidades de Gaikai, sabemos que la tecnología de Dave Perry está ahí para ayudar con el streaming entre máquinas locales y que, si algún día las telecos invierten en redes o Google por fin nos hace felices y cubre la tierra con su divina fibra, hablaremos de gigabits y lags próximos a cero. Pero en un mundo en el que el streaming de la propia Sony se cayó varias veces durante la presentación, permitan que lo dudemos bastante.

Lo que nos haría felices es que los juegos se instalasen y se pudiese hacer otra cosa. El mundo actual de las consolas es tener una hora para jugar y perder media en actualizaciones, comprobaciones, parches y mirar barras de progreso, como en los viejos buenos tiempos de W95. En 2013, si Sony arregla eso (y es la única traducción realista de semejante *boutade*), sacrificaremos a nuestro primogénito en su nombre. Con esa tecnología de su parte y los juegos, perdonamos fácilmente las insistencias sociales (que, jugador, no van dirigidas a ti, a no ser que seas un YouTuber, en cuyo caso: te queremos, busca ayuda) y el resto de la debacle que fue la presentación: la falta de un modelo concreto, un precio, algo más que una promesa...

Y los problemas por resolver: la no retrocompatibilidad (lógica si se tiene en cuenta lo de Cell), o mucho peor, perder todo lo de la Store. A Sony le queda mucho por aprender de Steam en ese aspecto y no fijarse en Nintendo: tu cuenta no es tu máquina. Eso es lo social y ese es el siglo XXI, amigos. Si a eso unimos a Yoshida, presidente de Sony Studios, teniendo un momento "finiquito Cospedal" al hablar de si podremos jugar a juegos de segunda mano ("es lo esperable, nos gustaría", dijo. Si él no lo sabe aún...), quedan sombras, razones de más para querer ver la dichosa caja. No es por el objeto de deseo, da igual. Es porque, por lo que sabemos, debajo del escenario bien podría haber un kit de desarrollo, un pedazo de PC con dos gráficas en SLI, de a mil pavos cada una, gigantes. Una consola en el escenario nos habría permitido creer más y mejor que lo que vimos es lo que llegará a nuestras casas.

Pero, es una consola nueva. Es un maquinón ultrapotente (teórico) que le pone el listón muy alto a Xbox. Es, sobre todo, y que a nadie se le escape, la última gran oportunidad de Sony para sobrevivir en un mundo donde todas sus líneas de producto han sucumbido ante la hecatombe Apple/Google/Samsung/etc. Y, lo peor para todos (fabricantes, editores, desarrolladores, vosotros, nosotros), es que estas Navidades la prima donna tecnológica no será ni consola ni smartphone ni tableta: llega Google Glass, un artefacto que literalmente mira hacia el futuro.



# SHOWROOM: LOS JUEGOS

## GÉNEROS PARA TODOS LOS JUGADORES



### KNACK

■ COMO LOS jugadores somos un puñado de cínicos, al juego de Cerny, de un robotito capaz de adquirir diversas habilidades en una guerra de dibujo animado (¿ese look Pixar? Recuerden que prometieron que PS4 sería como "una peli CGI". Boom) ya le ha caído el sambenito de "*Kameo* de PS4". No solo por las similitudes, que también, sino porque ver eso tras las demos anteriores... Miren el lado bueno: si es *Kameo* significa que aún nos queda por ver el primer *Gears*. Eso sí, aplaudimos su valor al presentar un "juego de mascota" en 2013.

### DRIVE CLUB

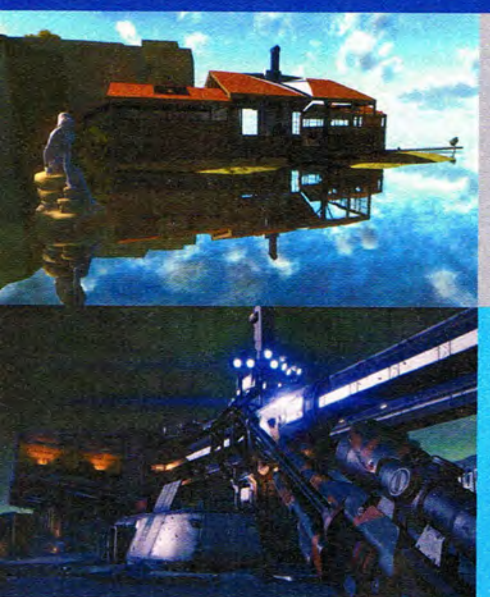
■ Gracias, dioses de Sony, por no presentar otro plomizo *Gran Turismo*. Evolution le ha tomado el relevo a Poliphony a la hora de mostrar el equivalente al póster de Playboy de cualquier consola nueva: los coches. Matt Southern salió a escena como si fuera el karaoke de Mostenses un sábado a las 4 AM. Estaba en la zona, iba a petarlo, posiblemente no fuera legal que cogiese un coche en ese estado... Para presentar un juego de carreras serio, pero social. Carreras por equipos. Ganar no lo es todo. Toma un caramelo, perdedor. Se lo perdonamos porque se ve increíble, y rezamos porque se pueda conectar a Spotify. Y porque ya vendrá Criterion.

### Lo que sabemos hasta junio

Ya comentábamos en el reportaje de Final Fantasy que nos espera uno nuevo para PS4. Si será un XV puro o XIII Versus vestido de XV, el E3 lo dirá. Nos interesa más, hablando de rolazos, que a CD Projekt RED le faltó tiempo para anunciar The Witcher III para PS4. Lo de Blizzard vamos a obviarlo, porque el impacto de Blizzard sacando juegos para consola es muy gordo, sí, pero a lo mejor tendrían que haberle echado bemoles y mostrar la patita de Titan en vez de un juego de 2012. Y reíros lo que queráis de lo nuevo de Media Molecule, pero un Little Big Planet: Realidad Aumentada, tiene su por qué, sobre todo si podemos cargar nuestros propios materiales. Más multis, los dos con un 4: Assassin's Creed y Battlefield.

### THE WITNESS

■ Jonathan Blow le ha hecho otro favor al indi: al videojuego independiente le faltaba la discusión del mundo de la música "¡eres un vendido a una multinacional!". Blow, que lleva mucho tiempo currándose este bellezón con olor a *Myst*, tuvo que salir a defender el trato con Sony en su blog apenas 48 horas de la presentación. "No ha habido dinero de por medio", lloraba, "la exclusividad con Sony solo implica que The Witness no saldrá en Xbox (no dijo en cuál) ni Wii U durante una temporada. Pero sí en iOS y PC"... Recibiendo automáticamente la tormenta de críticas por parte de los usuarios de Android. Menuda semana que se ha pasado.



### DESTINY

■ OTRO SECRETO a voces. Parece que nadie fuera de Sony ha querido jugársela antes del E3, en un mundo en el que hay que estar en todas las plataformas. A Activision no le dolieron prendas a la hora de arrimarse a PS4 con contenido exclusivo porque, total, el juego se había anunciado un par de días antes como multi. A Sony, en todo caso, le interesaba el golpe de efecto de sacar a la palestra a los creadores de *Halo*. Demasiadas peinetas hacia Microsoft en una noche que debió ser para mirarse el ombligo propio con lascivia.

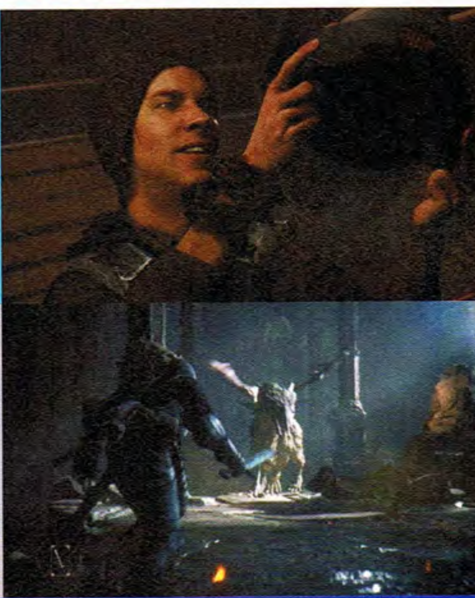



Los primeros títulos revelados por Sony no dejaron fuera a nadie, aunque los de terceros tienen la losa de ser juegos de transición entre consolas

# HOLA, JUGADOR TRADICIONAL

## INFAMOUS: SECOND SON

**SUCKER PUNCH le ha dado a un indignado el trono de Cole McGratch en el tercer *Infamous*, exclusiva de PS4. Siete años después de los hechos de New Marais, un chaval de Seattle recibe superpoderes y tiene que escapar de las fuerzas del orden que le persiguen por ser diferente (y porque el último posthumano dejó tras de sí dos metrópolis hechas cisco). ¿Lo increíble del tráiler? Que no era tal. Sucker Punch ha dicho a posteriori que todo era ingame. Nos da que esta generación va a acabar con el concepto de cinemática CGI.**



## DEEP DOWN

¡ESTO SÍ ES NEXT-GEN! Yoshinori Ono salió a escena a presentar Panta Rhei, el gafapástico nuevo motor de Capcom y, con él, una cinemática de un juego de espada y brujería renderizada en tiempo real que nos empuja a pensar en dos cosas: o bien es realmente una "nueva IP para explotar PS4 sin restricciones" y están cortapegando *Dark Souls* como si no hubiera mañana; o ese título provisional que es *Deep Down* esconde otro juego bajo su doble D llamado *Dragon's Dogma*. Cualquiera de las dos propuestas, combinadas con el primer juego anunciado que nos hizo sentir zorrillas del polígono, basta para que salivemos muy duro.

## "¿DÓNDE ESTÁ GOD OF WAR?"

**Para ser un sector que vive una apoteosis infinita de las relaciones públicas y el marketing, hemos aprendido poquísimo: con Ascension a pocos días de su salida, enseñar un hipotético nuevo juego es cargarse su campaña. La pregunta correcta es "¿qué pasa con PlayStation Plus?". Sabemos que la consola va a tener en Store juegos de PS1 y PS2 y, tal vez, de PS3 vía streaming gracias a Gaikai. Prestar el servicio a todo el mundo lo mismo es un exceso de primeras, pero usarnos a "les Plusiers" y nuestra colección de juegos instantánea como conejillos de indias no nos parece mala idea. La respuesta a la otra pregunta, "¿dónde estaba EA?", la tiene Microsoft y está relacionada con su nueva consola. Este E3 va a ser cainita.**

## KILLZONE: SHADOW FALL

Otra exclusiva de la casa, de los habituales Guerrila Games. El nuevo *Killzone* provocó reacciones encontradas entre los asistentes a la presentación en Madrid, especialmente con *Crysis 3* de PC tan reciente. En el show de Jimmy Fallon pudimos observar con más calma el juego en tiempo real (el mítico momento de jugador novato apuntando al cielo es la prueba definitiva) y, aunque todo huele al Killzone de siempre (pasillismo, enemigos clónicos, hasta un trozo sobre raíles), observar la ciudad de Vekta desde el aire es uno de esos momentos que quitan el hipo. Lo peor de *Killzone* es que no es el juego más indicado para mostrar a PS4 haciendo rostros.



## WATCH DOGS

**UBISOFT APROVECHÓ la conferencia para una de las puñaladas más traperas que hemos visto recientemente, digna de aplauso. La presentación del juego por primera vez desde el E3 sirvió para ver que, vaya, este *GTA-killer* no solo tiene una pinta estupenda, sino un potencial jugable detrás que puede convertirlo en la próxima enseña de una compañía en estado de gracia. ¿La puñalada? Ah, sí, inmediatamente después del hype de su presentación, Ubisoft confirmó su salida en Wii U, enseñando caja y todo. Brillante.**




**"Tenía un montón de contenido, era mono, divertido y tontorrón, pero se tomaba su jugabilidad realmente en serio"**

TORE BLYSTAD, IO INTERACTIVE




POR QUÉ ❤...

## Super Mario Galaxy

TORE BLYSTAD, IO INTERACTIVE

*Crecí con un Commodore 64 y un Commodore Amiga y solo me expuse al mundo de Nintendo cuando ya tenía 18 años. Era fan de juegos como* Shadow Of The Beast *y* Barbarian *por lo que* Super Mario World *me pareció algo infantil, pero tras probarlo me arrastró al Reino Champiñón por su sólida jugabilidad y su encanto, y he sido fan de Nintendo desde entonces. Mi juego favorito tiene que ser* Super Mario Galaxy *– para mi es el Mario más inspirado de toda la década. Tiene un montón de contenido, es mono, divertido y tontorrón, pero se tomaba su jugabilidad realmente en serio. Pocos estudios en el mundo consiguen ese tipo de diversidad y de delicadeza con su jugabilidad, y la relación entre el software y el hardware no tiene parangón. Para mi,* Super Mario Galaxy *es ciertamente un juego perfecto.*

# Resident Evil Revelations

CONCEPTO ■ El Resident Evil más "clásico" de los últimos años da el salto al PC y a las consolas de sobremesa tras su debut en 3DS, consola para la que fue creado originalmente.

## El tremendo potencial del mejor Resident Evil portátil lo lleva a los sistemas de sobremesa

**Aunque ya hablamos del juego el mes pasado, ahora que hemos podido probarlo tenemos más chicha interesante que contaros, incluso algunos elementos que varían sobre la percepción inicial que teníamos del título.**

Hizo falta la aparición de 3DS para que Resident Evil regresase a sus raíces. Y cualquier aficionado a la serie desde sus inicios coincidiría con nosotros si decimos que Revelations se parece más a los RE para la primera PlayStation que a las últimas entregas aparecidas en la actual generación. Situado temporalmente entre las ediciones cuarta y quinta de Resident Evil, Revelations nos pondrá en la piel de los protagonistas originales de la saga, Chris y Jill, al frente de una organización llamada B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assesment Alliance). El inicio del juego nos llevará al gigantesco barco Queen Zenobia, donde en la piel de Jill y con la inestimable ayuda de Parker Luciani (al que los fans de la saga han proclamado personaje con menos carisma de todos los Resident Evil, dicho sea de paso), tendremos que comenzar la búsqueda de Chris Redfield y de su nueva compañera, Jessica Sherawat, desaparecidos en combate. Más adelante la acción se trasladará fuera del Queen Zenobia, principalmente a una isla artificial denominada Terragiglia.

El juego debutó en la última portátil de Nintendo con un desarrollo más pausado de lo acostumbrado últimamente, cantidades limitadas de munición (uno de los mayores quebraderos de cabeza de los primeros RE), y dando más importancia a la resolución de enigmas y la exploración, en detrimento del factor *shoot'em-up* que ha predominado en las últimas entregas; lo que viene siendo un Survival Horror, y además en el interior de un barco, que eso da mucho juego (no hemos podido evitar recordar al glorioso *Death By Degrees* de Namco mientras probábamos Revelations). Eso sí, el título conserva algunos elementos introducidos recientemente en la saga que le han venido bien a su sistema de juego, como la posibilidad de apuntar mientras nos movemos o el cambio voluntario entre la perspectiva en primera y tercera persona. Además, y como curiosidad, Resident Evil Revelations es el primer título de la saga en el que los personajes protagonistas pueden nadar, ya que será esencial para movernos por determinadas zonas anegadas por el agua dentro del Queen Zenobia.

Revelations conserva la esencia de los RE clásicos, pero se ha cuidado muchísimo el lado shooter del juego; sin llegar a ser tan terriblemente difícil (y aparatoso) como Resident Evil 4, el título de la saga que debutó en GameCube es posiblemente el más parecido a Revelations. El Genesis, un sistema para encontrar objetos ocultos por el escenario (a través de una especie de escáner que se acciona en primera persona) y el modo Asalto, como un Survival con evolución de personaje para uno o dos jugadores en modo cooperativo, completan la oferta. El juego fue desarrollado exclusivamente para Nintendo 3DS, pero Capcom ha escuchado a los fans (algo que últimamente hace a menudo) y, por petición popular, se ha puesto a desarrollar una versión en HD de su Resident Evil más "clásico" de los últimos años, que será lanzado en las plataformas Wii U, PC, PlayStation 3 y Xbox 360.

> "Los modelos 3D se han rediseñado, así como los efectos gráficos, haciendo de Revelations un juego totalmente nuevo"
> TSUKASA TAKENAKA PRODUCTOR DE REVELATIONS

Y es que tras experimentar con Mercenaries y cogerle la medida al hardware de 3DS, el equipo de desarrollo creó Revelations con la portátil de Nintendo en mente... Ni el desarrollo del juego había sido pensado para una consola de sobremesa y, ni mucho menos, los materiales gráficos y efectos visuales habían sido pensados para una resolución y capacidad visual que no fueran las de Nintendo 3DS. Y eso es algo que, de cara a una versión en HD, puede ser muy bueno o muy malo; si los desarrolladores no quieren invertir ningún esfuerzo y se limitan a "reescalar", los resultados pueden ser desastrosos. Por suerte, estamos hablando de Capcom y de una de sus sagas más

### INFORMACIÓN

**Al detalle**

**Formato:** Wii U, PS3, Xbox 360, PC
**Origen:** Japón
**Compañía:** Koch Media
**Desarrollador:** Capcom/TOSE
**Lanzamiento:** Mayo 2013
**Jugadores:** 1-2

**Perfil del desarrollador**

Todo el mundo conoce a Capcom, pero el mérito del éxito de Revelations es de TOSE, desarrolladores "fantasma", incluso después de haber creado auténticos juegazos como Exerion, la saga DBZ: Super Butoden de SNES y Ultimate Ghosts n'Goblins de PSP.

**Los mejores Resident Evil**

Resident Evil 2
**PLAYSTATION [1998]**
RE Code: Veronica
**DREAMCAST [2000]**
Resident Evil 4
**GAMECUBE [2005]**
Resident Evil 5
**PC/PS3/X360 [2009]**

**Apogeo**

El primer Resident Evil resultó una auténtica revolución para su época, estrenando el género Survival Horror, pero el título de la saga que se convirtió en auténtica leyenda fue Resident Evil 2.





■ Arriba: La presencia del bueno de Hunk es una de las novedades de esta nueva versión de Revelations, aunque la más importante quizás sea el rediseño de prácticamente todo el apartado gráfico.

## ASALTO, SOLO O COOPERATIVO

AUNQUE AÚN recordamos la cantidad de veces que nos jugamos los primeros Resident Evil en todos sus niveles de dificultad, se agradece que Capcom haya incluido una alternativa al modo historia para seguir disfrutando del título una vez completado. El modo Asalto propone varios niveles de marcado corte shooter, repletos de enemigos de todo tipo, una original selección de personajes (y unos trajes extra aún más originales), con la posibilidad de aumentar su nivel de experiencia y de completarlos en solitario o en modo cooperativo junto a otro jugador.

Arriba: El modo Asalto te enfrentará a una buena cantidad de enemigos a lo largo de diferentes niveles establecidos en distintos entornos del modo historia. A medida que eliminas enemigos irás ganando experiencia y aumentando el nivel de cada personaje, entre los que destaca la presencia de Hunk, el miembro de las fuerzas especiales que se hizo famoso en aquel nivel extra del RE2 reservado solo a los más expertos.

emblemáticas: se ha respetado el desarrollo de Revelations en la medida de lo posible, se han añadido elementos jugables y se han rediseñado casi todos los aspectos gráficos y efectos visuales para que estén a la altura de la actual generación "de sobremesa".

Tras jugar una misión completa y un par de niveles del modo Asalto, tenemos que decir que aunque Revelations no está al nivel gráfico de RE 6 o cualquier otro título de nueva hornada, su aspecto no es ni mucho menos el de una versión HD de un juego antiguo (como RE 4 o Code: Veronica, aparecidos hace unos meses en PlayStation Network); visualmente está más cerca de Resident Evil 5 (que no es poco) que de la versión original de Revelations para Nintendo 3DS. En lo que respecta a las novedades jugables, se ha añadido a Hunk como personaje, aunque solo en el modo Asalto. Si no has probado dicho modo en su versión original, te aseguramos que es la mejor oferta que hemos visto en un Resident Evil fuera de su modo historia: elige a tu personaje preferido de entre 11 posibles y su indumentaria (todos ellos cuentan con un traje extra de lo más cómico), selecciona uno de los 21 niveles diferentes (eso sí, primero tendrás que desbloquearlos, por supuesto), y acaba con todos los enemigos que encuentres... que serán muchos más que en el modo historia. A medio camino entre un modo survival y un simple *shoot'em-up*, tendrás que abrirte paso por zonas acotadas sacadas del modo historia acabando con todos los enemigos, algunos de ellos exclusivos del modo Asalto y otros creados especialmente para la versión "sobremesa" del juego; y dicho sea de paso, esta nueva versión también incluye nuevos objetos y armas en el mencionado modo. Después, podrás utilizar los puntos conseguidos para comprar nuevas armas y subir de nivel al personaje. Y lo mejor de todo es que, al igual que en 3DS, el modo Asalto

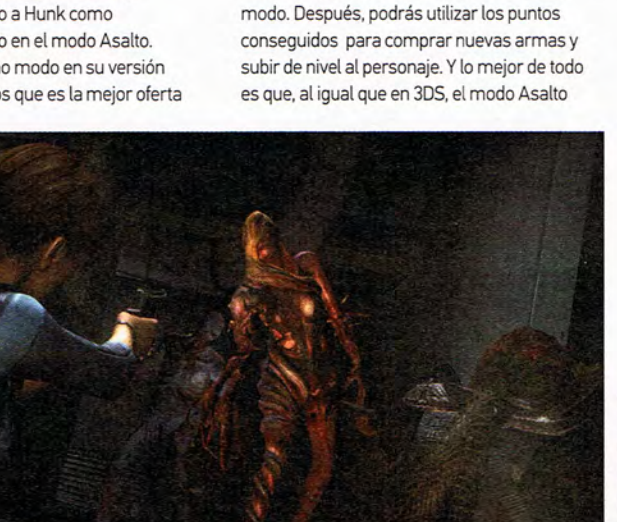


permite el juego cooperativo para dos personas. Entre otras novedades, está también la inclusión de un nuevo enemigo (aún no ha sido desvelado, pero no nos extrañaría encontrarnos con algún viejo conocido de la saga), y la aparición de un nivel de dificultad extra en su modo historia, solo para auténticos expertos de la serie Resident Evil.

El juego saldrá de inicio en los formatos físico y descargable, evidenciando su condición de remake, aunque hecho con mucho cariño, eso queda claro desde la primera partida.

Aún no sabemos qué nos tiene preparado Capcom para el GamePad de Wii U, ya que no hemos tenido la oportunidad de probar dicha versión, pero teniendo en cuenta el sistema para el que fue creado el juego originalmente, podemos hacernos una idea. El mes que viene descubriremos este y otros detalles y al fin podremos confirmar si jugar con Hunk es tan difícil como en Resident Evil 2.

DOC



Arriba: Aunque el desarrollo de su modo historia es más pausado y Capcom ha puesto un mayor énfasis en la exploración y la resolución de puzles, los controles y las posibilidades de acción son similares a los de RE 5.






# El primer juego de los muñecos de acetato amarillo que no está basado en otra franquicia

**TÍTULO:** Lego City Undercover
**PLATAFORMAS:** Wii U
**COMPAÑÍA:** Nintendo
**DESARROLLADOR:** TT Games
**LANZAMIENTO:** 12 de marzo 2013

Tenemos una mala noticia para los que aún piensan que jugar y escribir sobre videojuegos es el mejor trabajo del mundo: hay uno mejor, construir Legos. No solo eso, sino que encima están todos pensados para formar parte de un mundo abierto dentro de un videojuego. Personajes, edificios, mesas, lámparas y, sobre todo, vehículos: todo está construido con piezas reales que han sido escaneadas e introducidas en el juego. Es impresionante el trabajo que hay detrás de *Lego City Undercover*, el primer título de TT Games que no está basado en una franquicia reconocida. Y no pasa nada, no se nota la ausencia porque han sabido suplir las referencias a *El Señor de los Anillos*, *Batman* o *Harry Potter* con otras propias y con muchísimas bromas basadas en nuestra cultura más pop. Además, lo quieran o no, los parecidos con otros videojuegos contemporáneos hace pensar que han querido homenajear al medio en el que se mueven en lugar de al cine. Es fácil pensar en juegos como *GTA*, *Batman Arkham Asylum* o *Mirror's Edge* al pasear por los inocentes parajes de Lego City.



■ **Montar en helicóptero debería ser algo obligatorio en todos los juegos de mundo abierto.**

El humor tontorrón y las situaciones estúpidas siguen ahí, pero esta vez han sido desplegados con muchísima más libertad y pensando en un público más allá del infantil. Claro, el momento del policía vago que se duerme encima de una montaña de cajas de donuts hará gracia al niño, que es a quien va dirigido el juego. Sin embargo, un niño no va a captar las referencias a *Titanic, Starsky y Hutch, Harry el Sucio* o *Cadena Perpetua;* todo esto está dirigido al padre que juega con él, o al veinteañero que ha dado una oportunidad al juego. Resulta extraño, pero sí, Lego City Undercover podría ser el primero de la saga en gustar más al público talludito que al infantil, no solo por las referencias que cito, sino porque la estructura abierta, la cantidad de misiones y, en definitiva, que sea un *GTA* en el mundo de Lego, puede llegar a enganchar a cualquiera que le guste el mencionado título.

A diferencia de los juegos de Rockstar, aquí empezamos el juego con alguien importante: Chase McCain, héroe de la ciudad que regresa de un exilio voluntario porque su antagonista, Rex Fury, una suerte de Chuck Norris malvado, ha escapado de la prisión. Empatizar con Chase es fácil, no porque el tío sea simpático, pues más bien es un tonto presumido, pero su actitud contemplativa ante todo el absurdo que ocurre constantemente a su alrededor no podría ser más acertada. Chase ve tranquilamente cómo un grupo de payasos atraca un banco y se burla de toda la policía para, una vez se dan a la fuga, perseguirles y capturarles. Es en este momento cuando me di cuenta de la calidad el juego. Es la primera vez en toda la historia que tenemos la oportunidad que coger un coche y perseguir a alguien. Esto sirve, por un lado, para descubrir que la conducción está muy bien simulada, que cada vehículo varía ligeramente y que además cogen las curvas con cierto realismo, por lo que no es tan fácil como se espera en un primer momento. Por otro, podemos apreciar la encantadora física de los coches, que se desmontan a medida que chocamos contra otros o contra objetos. Y por último, el juego arroja una dosis de su carácter infantil: se puede atropellar Legos, pero no matarlos. Por suerte, escuchar el doblaje de los payasos, que recuerda a La Hora Chanante, y ver que se usa el mando de Wii U para algo más que para ver el mapa, ayuda a sobreponerse a la decepción de que esto no es un *Carmageddon* con Lego.

Hay que recordar, por tanto, que estamos ante un juego infantil en el que, lógicamente, las pistolas no tienen lugar. No hay armas de fuego en todo el título, pero sí hay un gancho para







## REFERENCIAS DE CINE

■ **Hablar de Lego City Undercover es hablar de un montón de chistes absurdos y de referencias a la cultura popular. No estar incrustados dentro de ninguna franquicia ha permitido a TT Games hacer referencias a lo que les ha apetecido, y por eso vemos que la comisaría de la ciudad está plagada de policías de cine que sueltan frases míticas una tras otra. Ver una versión de acetato de Harry el Sucio preguntándose si se ha tomado seis tazas de café o solo cinco, no es más que principio, porque una de las primeras misiones está basada íntegramente en la genial *Cadena Perpetua.* Chase tendrá que infiltrarse en la prisión estatal y pedir ayuda a un tal Freeman, que "consigue cosas" dentro de la cárcel, para averiguar cómo se había fugado un preso de la prisión. Ni cortos ni perezosos, la misión acaba cuando, en la celda del preso, vemos que tras un poster de una Rita Hayworth de Lego en bikini de piel hay un agujero gigantesco. Esta es solo una muestra del equilibrio de humor que quieren plasmar en TT Games: chistes para niños y para padres. Quizá estemos ante la pieza maestra del estudio hasta el momento, y nosotros solo pudimos ver una pequeña muestra.**



■ **Como son Lego, no les meten un puro por infringir derechos. Si es que son demasiado monos.**




Como os lo diría... Hemos visto cosas más absurdas en el juego, de verdad.

atrapar enemigos y para columpiarse y escalar estancias. Existe un toque plataformero muy claro y que hace acto de presencia rápido a través de la carrera libre, que recuerda tanto a *Assassin's Creed* como a *Mirror's Edge*. La segunda misión explica esta parte plataformera mientras perseguimos a una banda de ladrones con información sustancial sobre la fuga de Rex. Esto no ocurre en el mundo abierto, sino en una pantalla dentro de un edificio que recuerda mucho más a los viejos Lego, prescindiendo de la cámara libre de la ciudad por otra fija y a media altura.

La ausencia de armas puede parecer algo grave, pero como el sistema de combate cuerpo a cuerpo es muy complejo y entretenido, no se echan de menos. De hecho, se agradece que se centre en esto. Como *Sleeping Dogs*, poder zurrar la badana a varios enemigos a la vez, a través de combos, bloqueos y contraataques es un gustazo. No es algo que esté habilitado desde el principio del juego, donde nos limitamos a pegar y esposar a los criminales, pero a medida que avanza la historia, desarrollamos habilidades de combate más complejas y Chase termina siendo un Bruce Lee de acetato capaz de hacer frente a un grupo completo de enemigos. Sí, como en la saga *Arkham*.

El juego hace hincapié, por tanto, en esas ideas: el combate, el plataformeo y el humor, pero esto nunca sería un juego de mundo abierto sin, vaya, dicho mundo. La ciudad

## *Su humor va dirigido tanto a los adultos como a los niños*

de Lego está llena de detalles y de elementos secundarios que encontrar, por lo que es fundamental perderse por ella, aunque gracias al genial GPS, que muestra una ruta de piezas de Lego para guiarse, esto no es difícil. En cualquier esquina habrá superconstrucciones en las que montar edificios nuevos con piezas que hayamos recolectado rompiendo otros objetos, así como piezas de puzle especiales que hay que encontrar con el escáner del mando de Wii U. Como no podría ser de otro modo, el mando de la consola tiene un uso especial e intensivo durante todo el juego. Además de servir de radio para comunicarse con los aliados de Chase, se puede utilizar para marcar objetivos o para escanear estancias y resolver puzles.

El último gran aspecto del juego está desglosado en el cuadro de al lado: los trajes, que son un pilar clave para entender cómo el juego intentará mantenerse fresco y variado. No parece misión difícil, porque tiene cosas para dar y tomar: su fusión de elementos de otros juegos, su sentido del humor o el mero hecho de que los Lego son encantadores por sí mismos. Como todos los Lego, corre el peligro de que su sencillez jugable y su público objetivo lo aparten de otros jugadores más avezados, pero no nos engañemos: detrás de esa capa de inocencia hay algo más. Quizá ha llegado el momento en el que la saga empieza a mirar a otro público.



Lo único que le faltaba a este paseo en barco por la bahía de Lego City era cierta canción de los chiflados de Lonely Island.

"Hemos intentado crear algo diferente, algo que fuera totalmente nuestro"

# TT Games

*Entrevistamos a varios miembros del equipo del juego*

## CÓMO LLEVAR UN TRAJE

**Una de las características fundamentales para entender el juego es el intercambio de trajes. Lo de "Undercover" es algo más que una coletilla del título, es una declaración de intenciones. Chase, como policía, cuenta con unos recursos limitados y, en su misión para acabar con Rex Fury, necesitará rodearse de aliados variopintos y de habilidades que su estatus de policía no le dejaría practicar. De ahí que en determinados momentos sea necesario disfrazarse de ladrón, de bombero o de otros tantos oficios. Cada uno le permitirá hacer cosas nuevas. El traje de civil, por ejemplo, hará que los criminales no le ataquen, algo que ocurre siempre que lleva el de policía. Sin embargo, su atuendo oficial le permite usar el gancho para escalar edificios o llegar a puntos imposibles. Del mismo modo, el traje de ladrón le sirve para forzar ordenadores o puertas; y el de bombero, bueno, podéis haceros a la idea. Los diferentes trajes no están disponibles desde el principio, y de hecho en nuestra toma de contacto, solo conseguimos tres de ellos. A medida que avanza la historia y el juego propone nuevos retos, se irán obteniendo y explicando. Parece, pues, que los trajes serán una forma de mantener fresca la aventura y de que la sencillez de algunos aspectos del juego no aburra.**






Cada traje está lleno de encanto y se pueden alternar al vuelo con un botón.

HABLAR CON SEIS MIEMBROS DE UN EQUIPO DE DESARROLLO ASUSTA UN POQUITO. POR SUERTE, EN TT GAMES ADORAN SU TRABAJO Y ESCUCHARLES HABLAR DE LEGO NO ES NADA AGOBIANTE, TODO LO CONTRARIO: TIENEN LAS IDEAS MUY CLARAS Y SABEN LO QUE TIENEN QUE HACER. TRAS TANTOS JUEGOS, ES ALGO NORMAL, CLARO.

**¿Os cuesta conseguir un equilibrio entre lo infantil y lo más adulto en vuestros juegos?**
Loz Doyle, Productor Ejecutivo: Pues depende. Nuestro enfoque es primordialmente para edades bajas, pero eso no significa que no nos guste meter cosas para otras (edades). Está claro que esas referencias al cine son para adultos, para el padre que juega con su hijo.

**¿Ha sido difícil trabajar sin una franquicia que sirviera como base?**
L.D: Desde luego, pero también nos ha permitido hacer otras cosas diferentes. Es cómodo tener parte del trabajo creativo hecho, pero siempre nos quedábamos con ganas de introducir más elementos nuestros. Batman es Batman, no podemos cambiar ciertas cosas de él. Ahora, hemos intentado crear algo diferente, algo que fuera totalmente nuestro.

**¿Habéis agradecido la libertad en todas las referencias al cine introducidas?**
Graham Goring, Guionista: Al trabajar con guiones y personajes de franquicias, hay cosas que no podemos saltarnos. Al tener el control sobre nuestros personajes y el mundo, no hemos podido evitar meter todas esas cosas que nos gustan y hacer que fueran parte del humor del juego.

**El juego lleva 3 años en desarrollo, es decir, se concibió antes de que se conociera Wii U. ¿Por qué os decidisteis por esta consola?**
L.D: El juego lleva mucho tiempo creándose, y de hecho iba a ser el primero en tener Legos que hablaran, pero se nos adelantó *Lego Batman 2*. El caso es que cuando se nos presentó Wii U y pudimos ver de qué era capaz, decidimos que era la plataforma perfecta para él.

**Entonces, no vais sacarlo en más consolas.**
L.D: No, *Lego City Undercover* no es posible en otra plataforma que no sea Wii U, porque emplea el mando a fondo y es una base fundamental de su jugabilidad. Sin él, no le vemos sentido.

**Habéis hecho un motor nuevo y tiene más potencia que en otras consolas. ¿Ha sido complicado programar para Wii U?**
Phil Owen, Programador: No podemos decir que haya sido particularmente complicado, estamos acostumbrados a trabajar con diferentes estructuras y no ha sido difícil sacarle rendimiento con algo de tiempo. En tres años hemos podido hacer lo que pretendíamos.

**No hay armas de fuego en el juego, ¿no?**
Lee Barber, Jefe de Diseño: Tienes el gancho, que sirve para atrapar enemigos. No concebimos el uso de pistolas en un juego dedicado sobre todo a un público infantil. Además, sería algo chocante ver un Lego disparando contra otro, o con una escopeta en las manos. Muy desde el principio sabíamos que íbamos a prescindir de ellas, por eso hemos trabajado más en un sistema de combate cuerpo a cuerpo que resultara gratificante y divertido.

**¿Creéis que este sistema de combate más complejo gustará a los fans? ¿Está aquí para quedarse?**
L.B: Puesto que sigue manteniéndose fiel al espíritu sencillo de los juegos, no creemos que hacer un sistema de combos y demás vaya a resultar difícil. No sabría decirte si lo mantendremos en otros juegos, pero si gusta es probable.

**¿Este juego será más difícil que los demás?**
L.B: No podemos permitirnos demasiada dificultad porque, de nuevo, el público es principalmente infantil. Eso no significa que no haya retos, claro.

**La ciudad de Lego es una buena mezcla de otras ciudades reales. ¿Ha sido difícil diseñarla para que fuera variada?**
Paul Jones, Director de Arte. Gracias por fijarte. Hemos trabajado con muchos referentes reales, sobre todo San Francisco. Nuestro objetivo principal es que fuera variada y que tuviera muchos ambientes, desde la ciudad a partes con árboles y montañas. Es difícil trabajar a un nivel de detalles alto y crear espacios para ocultar objetos y otras cosas, pero en general resulta gratificante cuando la ves llena de vida y cómo intentáis ir de un sitio para otro a ver qué hay cuando jugáis.

**BRUNO LOUVIERS**

## DÍAS DEL FUTURO PASADO

A ESTAS ALTURAS aún no tenemos claro en qué consisten exactamente los desmanes espacio-temporales que nos va a ofrecer *Bioshock Infinite*, pero estamos seguros que supondrán un retruécano de guión chiflado y satisfactorio. Todo el mundo da por sentado que *Infinite* forma parte de un pasado alternativo, un pasado de la historia de América que nunca existió, pero entonces... ¿cómo es posible que suenen canciones de los Beach Boys o Cyndi Lauper, posteriores en el tiempo a la supuesta ambientación del juego? La habilidad de Elizabeth para abrir portales y rasgar el espacio-tiempo tendrán, seguro, algo que ver con todo ello. Nos apostamos la cabeza biónica.

Arriba: Teníamos pánico de que la IA de Elizabeth no estuviera a la altura del desafío. Nos equivocábamos: en nuestras primeras horas con el juego, comprobamos que el personaje responde a las expectativas.







Izquierda: Elizabeth te suministrará armas, munición y salud durante los combates. Pero también abrirá portales que sumarán un componente estratégico a la lucha..

# Bioshock Infinite

CONCEPTO ■ *Bioshock* da un salto desde las profundidades submarinas a las nubes de una ciudad colgante. Pero las diferencias van más allá que un mero cambio de ambientación.

## Hasta el infinito y más allá, que no es poco

**No es este el sitio más adecuado para entablar una nueva batalla acerca de qué es lo que define a los videojuegos, qué les da personalidad y, sobre todo, qué les da calidad, si la narrativa o la mecánica jugable.** *Bioshock* (y por extensión el estudio responsable de su gestación, Irrational Games, y cómo no, su cabecilla Ken Levine) es un título abanderado de la primera opción, y aunque sus responsables no llegan a los extremos del pesadito de David Cage, nunca han ocultado que la mayor parte del peso de la producción se puso en crear una ambientación irrepetible, unos personajes atractivos y una historia profunda. Eso llevó a ciertos problemas jugables que, sin embargo, no han empañado el prestigio del juego: sigue siendo recordado como uno de los títulos más memorables de la primera hornada del catálogo de PS3.

Esta secuela (dejemos *Bioshock 2* a un lado; aparte de que no lo desarrolló Irrational, no funcionaba más que como competente prolongación de los hallazgos del primer juego) plantea, en un principio, la misma dicotomía: por un lado, una ambientación irreprochable, en muchos sentidos más compleja y atractiva que la del primer *Bioshock*, con la inevitable oleada de enemigos carismáticos, y con abundancia de textos y audios que desgranan una historia hipnótica y más intrigante que la del primer juego (a la habilidad para manipular el espacio-tiempo de Elizabeth se suma un trasfondo dramático para la creación de Columbia que abunda en reflexiones sobre el odio, la ignorancia y el fanatismo de los Padres Fundadores). Por otro lado, tenemos una mecánica sencilla, de shooter, basada en los poderes, armas y habilidades del primer juego, y que estará completamente supeditada a cinemáticas que quitan el hipo y a donde sea que nos quiera llevar el argumento.

Por eso mismo, cuando se hablaba de algunos elementos innovadores en la mecánica en *Bioshock Infinite*, algunos nos mesamos nerviosamente los cabellos (si los hubiere). Por una parte, estaban los raíles que hace dos años y pico tan brillantemente lucieron en aquella demo que muchos juzgaron imposible que fuera juego real (y lo era, vaya si lo era). Por otra, la presencia de una acompañante, Elizabeth, que no solo es el resorte argumental básico de la trama, sino que, rescatada al cabo de aproximadamente una hora y pico de juego, incide de forma muy acusada en la mecánica del mismo. Con el precedente del primer *Bioshock*, un juego no ya brillante, sino directamente inolvidable en el terreno de la creación de un mundo virtual, pero no tanto en cuestiones de juego puro (aquellas vitacámaras que convertían el juego en un chapucero paseo y cuyas propiedades tuvieron que ser corregidas vía DLC), era lógica la inquietud entre los jugadores. ¿Estaría Irrational a la altura de su ambición?

/// En la demo que tuvimos ocasión de probar a principios de año (Take 2 no ha facilitado más códigos para preanálisis que aquella extensa partida de unas tres horas), parecía quedar claro que así era: *Bioshock Infinite* promete ser un juego que late no solo con un corazón argumental honesto e innovador (antes de que se desate la violencia hay media hora de descubrimientos visuales y adecuación al mundo de Columbia que es un festín sensorial de primera categoría), sino con una mecánica digna de ese guión. Por ejemplo, los raíles que atraviesan los islotes de Columbia pueden ser usados a discreción para planificar estrategias de ataque, con tonteos incluso con el género de sigilo; sirven para huir, esconderse, atacar por sorpresa y para hacer cada combate único y sorprendente. Y Elizabeth no es solo una suministradora de munición y botiquines: sus poderes permiten también llevar a cabo ciertas estrategias y eliminan el peligroso síndrome del nivel-de-guardaespaldas que tantos juegos de acción ha desinflado con ritmos renqueantes y diseños perezosos. Lo bueno es que nos da la impresión que nos queda muchísimo que descubrir. De las dos cosas: vericuetos argumentales sorprendentes y que convertirán a Columbia en el último gran escenario de la actual generación de consolas y, también, nuevas formas de combatir y enfrentarse a un juego que, con suerte, demostrará que esta vez sí: Irrational ha creado una aventura donde argumento y mecánica tienen el mismo peso.

> "Elizabeth tenía que ser algo más que otro personaje disparando"
> KEN LEVINE IRRATIONAL GAMES

### INFORMACIÓN

**Al detalle**

**Plataforma:** PlayStation 3, Xbox 360, Windows
**Origen:** EE.UU.
**Compañía:** 2K Games
**Desarrollador:** Irrational Games
**Lanzamiento:** Marzo 2013
**Jugadores:** 1

**El desarrollador**

Fundado en 1997 por tres ex-empleados de Looking Glass Studios y comandado por el visionario Ken Levine, Irrational revolucionó los límites de lo interactivo con el aún hoy increíble *System Shock 2*. En 2006 fueron adquiridos por Take 2 y un año después lanzaron *Bioshock*, uno de los juegos más aclamados de la actual generación de hardware.

**Historial**

Bioshock
**2007 [Multi]**

SWAT 4
**2005 [PC]**

Freedom Force
**2002 [PC]**

System Shock 2
**1990 [PC]**

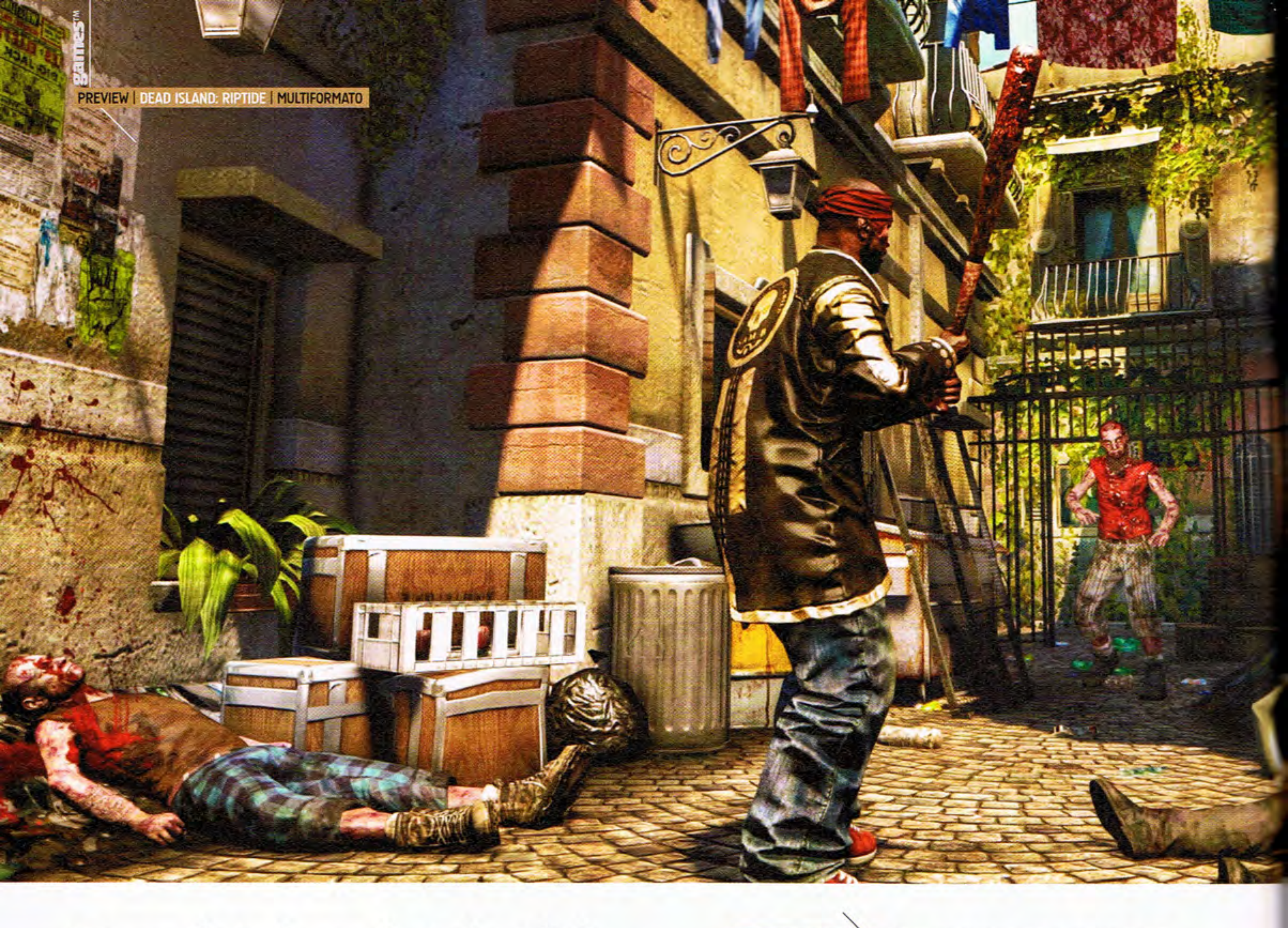
**Apogeo**

Aunque Bioshock es el juego con el que Irrational se ha ganado el respeto y la admiración de los jugadores actuales, los peceros de la vieja escuela sin duda aún recuerdan (y rejuegan) *System Shock 2*, una mezcla de RPG y survival horror que conserva intactos todos sus logros.





■ Arriba: La llegada a Columbia es impactante y meramente contemplativa. Un obligado bautizo fija las constantes de lo que le espera a Booker: fanatismo, miedo e hipocresía.




# Dead Island: Riptide

CONCEPT ■ El agua da miedo, o eso quieren hacernos creer los de Techland. ¿Que también hay zombis? Paparruchas

## Cuarto y mitad de zombi, por favor

**Guido Eickmeyer, el director crativo de *Dead Island: Riptide* nos ha contado las penurias de los periodos de desarrollo breves, del clima dinámico y de si la moda de lo zombi va a acabar algún día de estos.**

### Ha pasado más bien poco tiempo desde el lanzamiento del juego original. ¿Esperáis atraer comentarios negativos que califiquen el juego como un movimiento sacacuartos?

Empezamos el desarrollo en la fase final del primer juego. Para tener un título con entidad propia, sentíamos que hacía falta añadir algo más que un extra en términos de profundidad y jugabilidad. Si hubiéramos querido salir pitando con la pasta, no habríamos invertido tanto en este juego.

En el transparente mercado de hoy día, no puedes exprimir una nueva IP, sino tratar de construir sobre la confianza y con calidad. *Dead Island: Riptide* no es '*Dead Island 2* – un nuevo juego completo requiere mucho más tiempo, pues ha de trabajar en los fundamentos, pero será una muy buena mezcla entre añadir contenido y crear nuevos elementos que redefinan la experiencia general.

### ¿Cuál es el principal aspecto del juego original que habéis querido mejorar en la secuela?

Bueno, no nos gustaba mucho el primero en términos de estabilidad-rendimiento y había algunos fallos de balance que podían fastidiarlo todo. Considero que esto era algo a mejorar y hemos hablado seriamente sobre todo ello durante meses.

En cuanto a la jugabilidad, la cooperación multijugador siempre necesita cosas nuevas, desafíos y algo que cambie aquello a lo que los fans están habituados. Si tengo que quedarme con algo, creo que las mejoras en el cooperativo están llevando el juego a un nuevo nivel.

### ¿En qué se diferencia esta isla de la original en cuanto a los peligros y amenazas a las que estará expuesto el jugador?

Banoi seguía siendo una isla paradisíaca cuando la conocimos, y era fácil imaginar cómo era antes de que empezara el contagio. Nosotros añadimos un nuevo enemigo al juego en tanto que el propio poder de la naturaleza se convierte en una amenaza fundamental. La meteorología jugará un rol importante en los cambios que sufre el terreno, pero solo es uno de los elementos que tenemos en mente para hacer de *Dead Island: Riptide* una experiencia fresca y única. Desde el principio hasta el final, los jugadores irán conociendo nuevos lugares y tendrán que hacer frente a muchísimos nuevos obstáculos. Por supuesto, es cuestión de no ponerles las cosas fáciles.

**INFORMACIÓN**

**Al detalle**

**Formato:** PC, PlayStation 3, Xbox 360
**Origen:** Polonia
**Compañía:** Deep Silver
**Desarrollador:** Techland
**Lanzaminto:** 26 April
**Jugadores:** 1-4

**Perfil del desarrollador**

Madre mía, qué malo era el *Call of Juarez*. Pero *Dead Island* estaba bien, pese a todos los fallos y absurdeces. Parece que desde que se fundara a finales de los noventa, en Techland ha aprendido un par de buenos trucos.

**Apogeo**

Pese a lo horripilante de la imagen, nos habría encantado ver alguna teta zombi en *Dead Island*. Adoramos las polémicas estúpidas, como la del busto de la edición coleccionista de *Riptide*.



Eickmeyer consigue describir en muy pocas palabras el tono de la saga: "menos *28 Días Después* y más *Zombieland*".

La fabricación de objetos es una de las nuevas características. Este toque de *Minecraft* ayudará a separar la franquicia *Dead Island* de la mil veces superior saga *Left 4 Dead* de Valve.

**El agua es uno de esos elementos trascendentales en *Dead Island: Riptide*. ¿Qué nuevas oportunidades ha abierto en términos de jugabilidad?**

El agua cambia las reglas del transporte. Algunos caminos están bloqueados y limitan tus capacidades mientras que también se abren nuevos accesos a otros. Afecta a tu forma de pensar pues te encuentras a ti mismo en un entorno desconocido, por lo que será necesario explorarlo de una nueva manera Además, el agua añade una nueva dimensión: normalmente se mira alrededor para ver los enemigos que acechan, pero ahora serán capaces de aparecer por abajo, algo que no solo debe asustar como el demonio sino que hará de los lodazales unos lugares impredecibles y muy incómodos.

> "Si hubiéramos querido salir pitando con la pasta, no habríamos invertido tanto en este juego"
>
> GUIDO EICKMEYER, DEEP SILVER

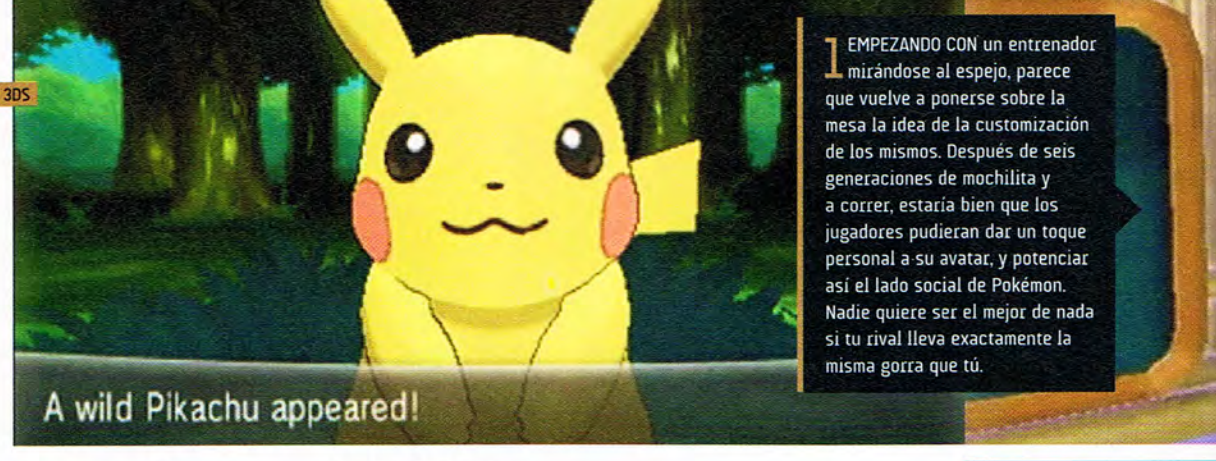
**¿Crees que el género de los zombis ya ha llegado a su tope, o que aún queda, esto... algo de 'vida' que sacarle?**

Puede. Toda industria del entretenimiento provoca este efecto general del 'yo-también'. Tras vender unos cuantos millones de copias de un tipo concreto de juego o tema, puedes esperar que surjan muchos productos similares dispuestos a capitalizar ese éxito. En lo que respecta a nuestros queridos zombis, ha sido divertido ver la cantidad de peces gordos -así como estudios medianos e independientes - han aprovechado el tema o han sumado extra a sus juegos. Mi punto de vista es: mejor no ser cínico en esta industria. En algún momento, tanto jugadores casuales como hardcore han visto suficiente y han pasado a buscar otras cosas. Los zombis seguirán comiendo cerebros y carne durante un tiempo, pero las expectativas bajarán y las masas migrarán a algo nuevo. Creo que estamos bien preparados para el futuro y que nuestros planes no se verán afectados por la saturación del mercado. Los usuarios quieren diversión, reto, innovación. Al mirar las ventas, el éxito a largo plazo, las horas de juego y su comportamiento, comprendimos que esta franquicia se guía por el reto y la cooperación, ciertas innovaciones, unos entornos y un mundo únicos y porque el usuario crea sus propias historias. Y en esto es en lo que nos seguiremos centrando. Puede que no nos libremos de los zombis en un futuro, pero no creemos que sean lo más importante.

A diferencia de las franquicias más grandes, como *Call Of Duty*, no podemos cambiar los entornos y la historia detrás y mantener nuestra experiencia, ni pulirlo como es debido ni adornarlo todo con fuegos artificiales. Necesitamos reformular las mecánicas, qué es lo que divierte y calibrar la experiencia cada vez. Esto debería ser una buena noticia para los jugadores que buscan videojuegos más creativos y diferenciados. Hemos salido de la nada y hemos recibido una grata recomensa por nuestra aproximación arriesgada en el desarollo y la distribución de videojuegos. Y esto es lo que tendremos en mente cuando sigamos trabajando en el futuro con esta franquicia.

## EL DICHOSO ANUNCIO, AY

El *DEAD Island* original contó con un teaser trailer que fue un hitazo mundial, pero que no tenía nada que ver con el juego en sí. Cosas de la generación, ya sabéis. El caso es que preguntamos si este juego potenciará esa emotividad tan de departamento de marketing. Eickmeyer responde: "¿Potenciar? Creo que *Dead Island* pone mucho énfasis en lo emocionante... Aliarse con gente para repartir leña a las hordas zombis es intenso y divertido. No buscamos un juego 'story-driven' La cooperación y la exploración es todo lo que buscamos".




1 EMPEZANDO CON un entrenador mirándose al espejo, parece que vuelve a ponerse sobre la mesa la idea de la customización de los mismos. Después de seis generaciones de mochilita y a correr, estaría bien que los jugadores pudieran dar un toque personal a su avatar, y potenciar así el lado social de Pokémon. Nadie quiere ser el mejor de nada si tu rival lleva exactamente la misma gorra que tú.

## INFORMACIÓN

### Detalles

**Plataforma:** 3DS
**Origen:** Japón
**Compañía:** Nintendo
**Desarrollador:** Game Freak
**Lanzamiento:** Octubre 2013
**Jugadores:** 1

### Perfil del desarrollador

Aunque Game Freak son conocidos por *Pokémon*, sus raíces se remontan mucho más atrás. Fundada en los ochenta por Satoshi Tajiri y Ken Sugimori, editaron una revista autoproducida sobre juegos antes de dedicarse al desarrollo. El equipo lanzó *Mario & Yoshi* en 1991 antes de que Nintendo les regalara los monstruos de bolsillo. Game Freak ha desarrollado juegos de *Pokémon* con dedicación casi exclusiva los últimos 16 años.

### Historial

Rhythm Hunter: HarmoKnight **2012 [Nintendo DS]**

Pokémon Diamond and Pearl **2006 [Nintendo DS]**

Pokémon Ruby and Sapphire **2002 [Game Boy Advance]**

Pokémon Gold and Silver **1999 [Game Boy Color]**

Pokémon Yellow **1998 [Game Boy Color]**

Pokémon Red and Blue **1996 [Game Boy]**

Mario & Yoshi **1991 [NES]**

### Apogeo

Después salvarte la vida, el profesor Oak te da tu primer Pokémon y te manda a que vivas una de las mayores aventuras de tu vida. Nada es comparable a ojear el Pokédex por primera vez, con 149 siluetas negras llenas de misterio e incitando tu curiosidad y tu ansia de emociones fuertes.

# Pokémon X / Y

CONCEPTO ■ *Pokémon* llega finalmente a la nueva generación con este juego de aspecto renovado para 3DS.

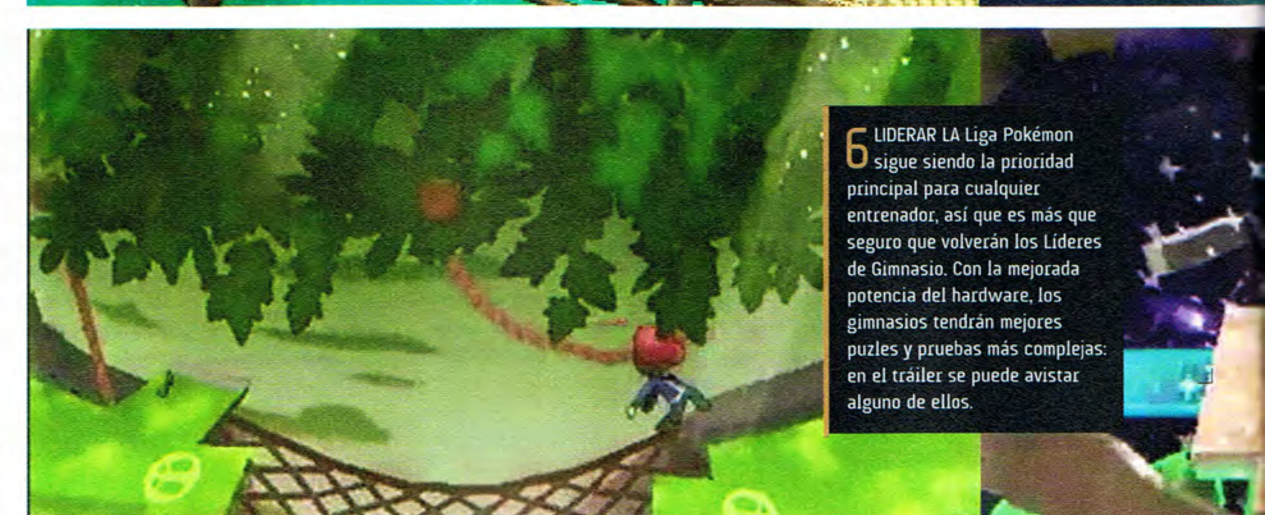
## ¿Es o no es imposible hacerse con todos?

**Tendemos a mirar por encima del hombro cada nueva entrega de *Pokémon*. Aparte de expandir la Pokédex, Game Freak apenas ha hecho evolucionar este RPG cazabichos en sus 16 años de vida.** Lo cierto es que la franquicia ha permanecido vergonzosamente ausente del catálogo de 3DS, y la decisión de Nintendo de facturar secuelas con *Negro 2* y *Blanco 2* en vez de explorar nuevas fronteras poligonales del juego nos decepcionó lo suyo. Pero *X* e *Y* han renovado nuestra fe en la franquicia. La primera aventura en 3D completas de *Pokémon* tiene un potencial tremendo. A pesar de la nueva plataforma y gráficos, Game Freak asegura que esto no es un reboot total: vuelven muchos de los conceptos básicos que definen la serie potenciados y, por supuesto, características que exprimirán las posibilidades de 3DS, como 3D escalables y StreetPass. *Pokémon X* e *Y* se lanzarán en todo el mundo en octubre, así que ve desempolvando los Códigos de Amigos y las tácticas de caza.

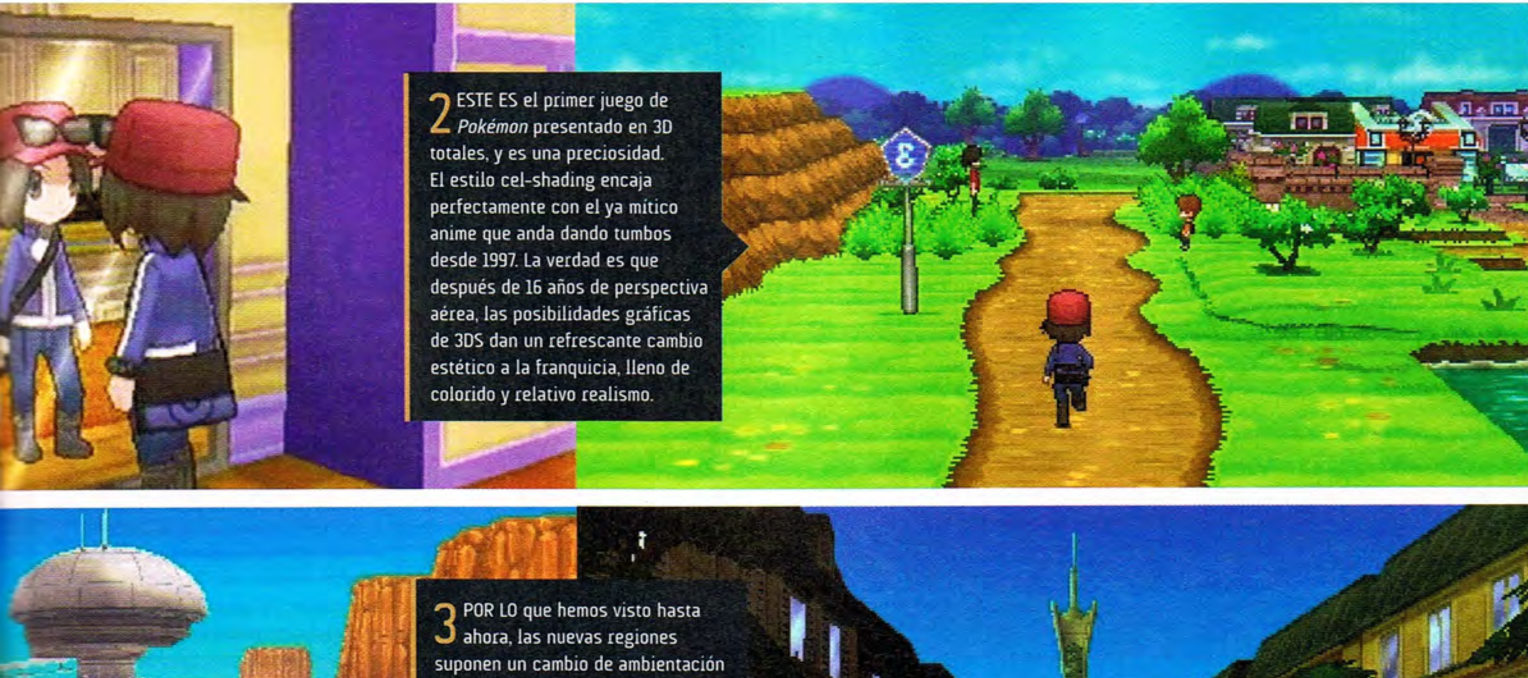




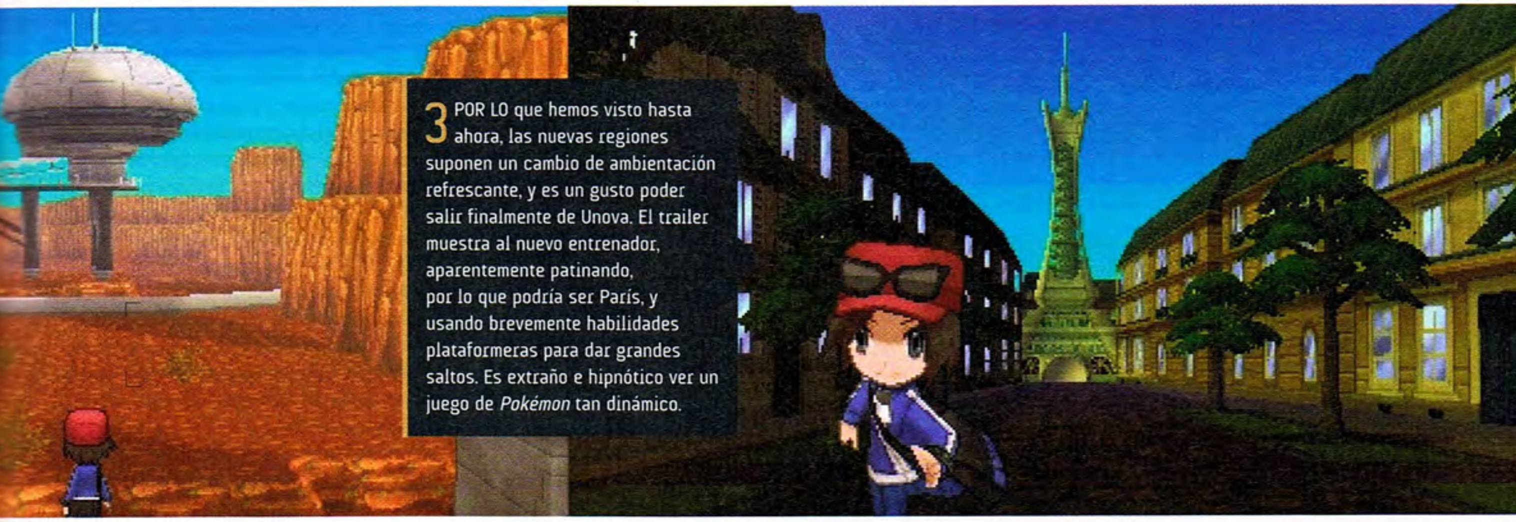
4 ¿QUÉ SERÍA de un juego de *Pokémon* sin nuevos monstruos que encerrar en pequeñas jaulas? Con el Pokédex habiendo superado ampliamente la marca de los 649 bichos, nos vais a perdonar si nos apartamos de la mentalidad de 'Hazte con todos'. Hay tres nuevos Pokémon para empezar, pero en el tráiler vuelven unas cuantas caras conocidas.



6 LIDERAR LA Liga Pokémon sigue siendo la prioridad principal para cualquier entrenador, así que es más que seguro que volverán los Líderes de Gimnasio. Con la mejorada potencia del hardware, los gimnasios tendrán mejores puzles y pruebas más complejas: en el tráiler se puede avistar alguno de ellos.



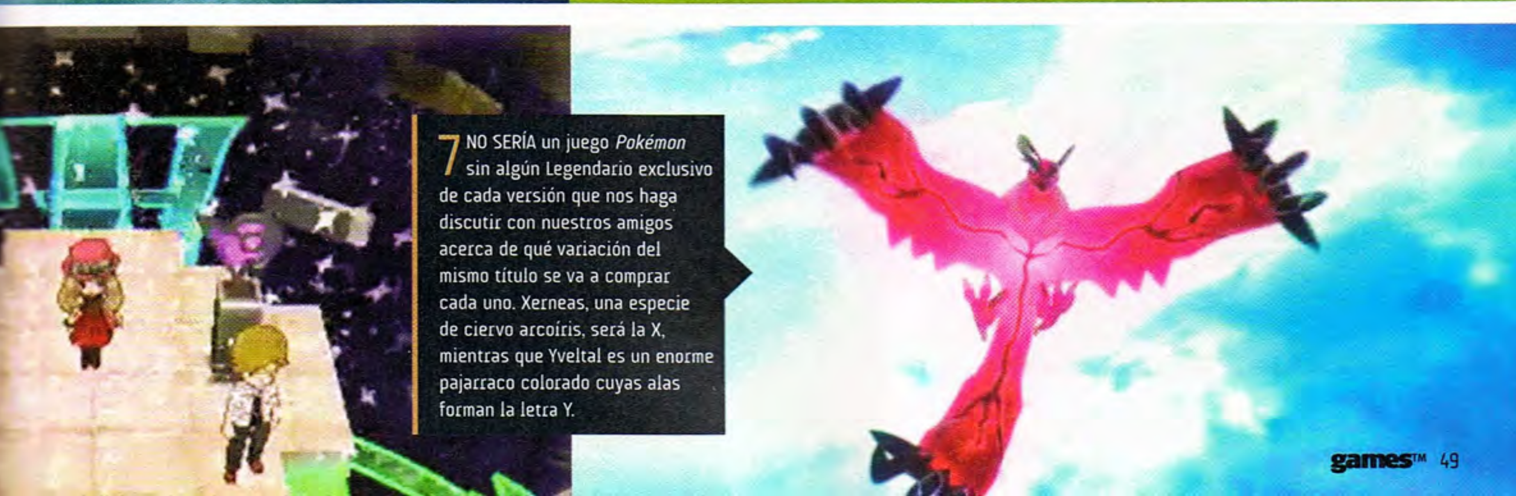
2 ESTE ES el primer juego de *Pokémon* presentado en 3D totales, y es una preciosidad. El estilo cel-shading encaja perfectamente con el ya mítico anime que anda dando tumbos desde 1997. La verdad es que después de 16 años de perspectiva aérea, las posibilidades gráficas de 3DS dan un refrescante cambio estético a la franquicia, lleno de colorido y relativo realismo.

3 POR LO que hemos visto hasta ahora, las nuevas regiones suponen un cambio de ambientación refrescante, y es un gusto poder salir finalmente de Unova. El trailer muestra al nuevo entrenador, aparentemente patinando, por lo que podría ser París, y usando brevemente habilidades plataformeras para dar grandes saltos. Es extraño e hipnótico ver un juego de *Pokémon* tan dinámico.




5 GAME FREAK ha introducido, finalmente, batallas dinámicas en la serie. No sabemos si la cosa llegará a la espectacularidad de un *Pokémon Stadium*, pero nos preguntamos cómo sacará provecho de características de la 3DS como el StreetPass: está claro que la portátil de Nintendo tiene la potencia para cambiar la forma en la que jugamos, combatimos e intercambiamos Pokémon.

7 NO SERÍA un juego *Pokémon* sin algún Legendario exclusivo de cada versión que nos haga discutir con nuestros amigos acerca de qué variación del mismo título se va a comprar cada uno. Xerneas, una especie de ciervo arcoíris, será la X, mientras que Yveltal es un enorme pajarraco colorado cuyas alas forman la letra Y.

# Don't Starve

**CONCEPTO** La apuesta de Klei Entertainment por el género loquísimo de los *roguelikes*.

## Klei Entertainment demuestra que no se trata de a quién conoces, sino de qué sabes

**Mientras que las consolas siguen encabezonadas en lo mismo de siempre, el PC está desmostrando que es la plataforma más versátil.** Más allá de que cualquier equipo medio puede mover la mayoría de triple-A de consola sin esfuerzo, es la gran cantidad de juegos independientes la que está mostrando la imaginación de los juegos de PC en estos momentos.

*Don't Starve* es el último ejemplo y aunque el último juego de Klei Entertainment obedece a uno de los géneros más antiguos de este medio (el roguelike, se entiende), contiene esa chispa de genialidad que solo algunos desarrolladores indies saben plasmar.

*Don't Starve* presenta al desagraciado de Wilson – se pueden desbloquear otros personajes – tras despertarse en una isla misteriosa con solo la ropa en su mochila para hacerle compañía. Tras intercambiar unas palabras con un demonio que lo ha encerrado en su isla infernal, Wilson debe arreglárselas él solito y sobrevivir tanto como pueda. *Don't Starve* se puede jugar en fase beta y se puede pagar al desarrollador mismo (http://kleientertainment.com) o en Steam.

### INFORMACIÓN

**Al detalle**

**Formato:** PC
**Origen:** Canadá
**Compañía:** Klei Entertainment
**Desarrollador:** Klei Entertainment
**Lanzamiento:** Marzo de 2013
**Jugadores:** 1

**Perfil del desarrollador**

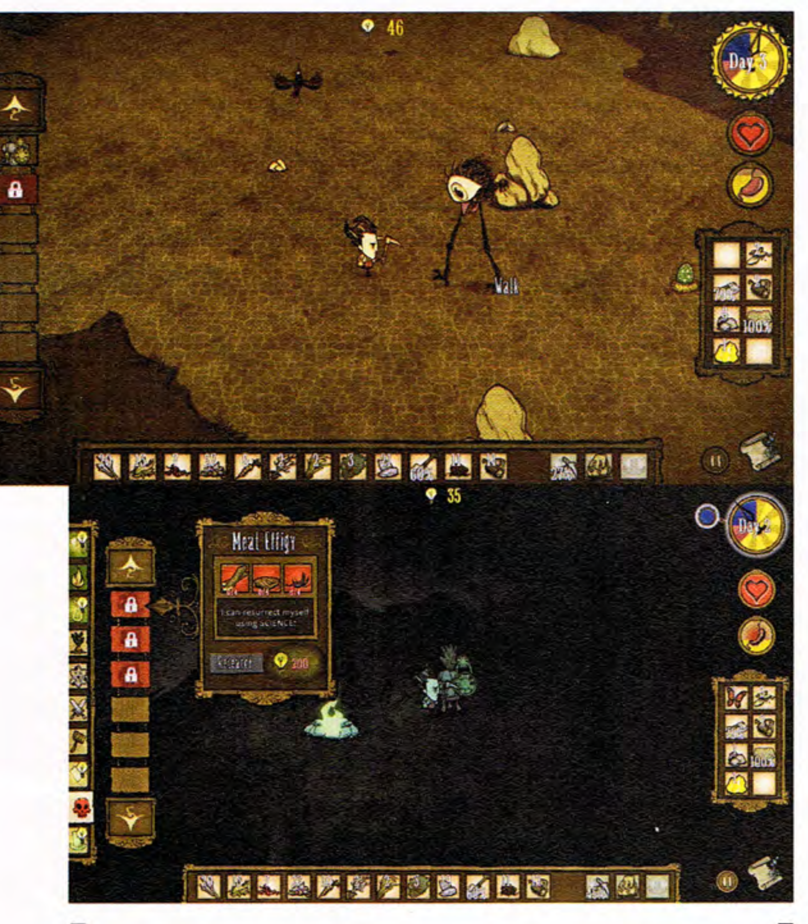
Klei es un pequeño estudio canadiense que se ha especializado en juegos descargables muy innovadores. Entre sus juegos de éxito, están el brawler de scroll lateral *Shank*, que publicó Electronic Arts, y el estupendísimo juego de acción y de sigilo *Mark Of The Ninja*.

**Historial**

Mark Of The Ninja **2012 [Xbox 360/PC]**
Shank **2010 [Multi]**
N+ **2008 [Xbox 360]**
Eets **2006 [PC/Mac]**

**Apogeo**

Gracias a su distintiva estética, sus eliminaciones gore y originales y su jugabilidad libre, *Mark Of The Ninja* es lo mejorcito en juegos de infiltración.




**Arriba:** La Máquina de Ciencia (The Science Machine oficialmente) resulta muy útil en tanto que permite a Wilson hacer investigaciones para asegurar su supervivencia en la isla. Alimentarla con objetos genera puntos de investigación que incrementan las posibilidades de que Wilson aprenda a hacer nuevos objetos.





Comprarlo ahora garantiza acceso inmediato al juego, de modo que puedes pasar de seguir leyendo y crearte tus propias impresiones.

Que no haya nadie llevándote de la mano en ningún momento es lo que hace especial al juego. En cuanto tu torturador desaparece, debes buscar objetos de utilidad por el mundo. Las flores son fáciles de recolectar, pero la hierba no tanto. Y el tiempo apremia, pues cada día dura solo ocho minutos. Antes de que anochezca, antes de los dos minutos, debes poder hacer un fuego para sobrevivir.

/// Una fogata típica se hace con hierba y maderos, pero primero hay que encontrar los maderos (o las rocas, si quieres hacer algo más duradero). Los árboles abundan en la isla, claro, pero no hay manera de que lo cortes sin tener un hacha, que esto no es Minecraft ni tienes uñas de cuchilla. Y para construir el hacha necesitas... lo que sea. Así funciona el juego todo el rato. *Don't Starve* introduce estas necesidades muy inteligentemente, poniendo al jugador a pensar cómo ayuda a la supervivencia cada combinación.

Es muy chungo al principio –sobrevivir un par de días es un esfuerzo hercúleo– pero como *Dark Souls*, o dentro del género, *FTL*; el fracaso se vuelve recompensa. Pronto se aprende que el sílex es fundamental para hacer muchas herramientas que permiten cortar árboles, picar rocas y cavar hoyos. Y construir la Máquina de Ciencia (traducción no oficial que hago yo porque el juego está en inglés) permite atisbar la gran profundidad de este juego. La máquina muestra un amplio plantel de objetos que permiten plantar cosechas, construir armas para abatir enemigos más duros o hasta hacer panales de abejas. Primero hay que investigarlos, y esto requiere alimentarla con otros ítems para ganar puntos de investigación. Cuantos más puntos, más objetos se desbloquean (estos descubrimientos se mantienen con la muerte, menos mal), pero acortan sensiblemente nuestras capacidades para subsistir.

Al final todo se sustenta en un inteligente ejercicio de equilibrio, con el jugador desesperado por evitar el hambre a la vez que busca por el terreno los preciados materiales necesarios para sobrevivir a cada noche y también a cada combate contra las extrañas criaturas "timburtonescas" que habitan los bellos entornos.

> "Sumérgete en un desconocido mundo y juega para resolver los misterios de estas extrañas tierras"
> NOTA DE PRENSA KLEI ENTERTAINMENT

*Don't Starve* puede que solo esté en beta –abierta a quien pague ya el juego, repito– pero apunta a ser uno de los juegos más originales del año. Con su jugabilidad abierta, sus gráficos extravagantes y su inteligente estructura, *Don't Starve* demuestra que incluso los géneros olvidados pueden volver a la vida y a la gloria si los retoman con suficiente cariño, inteligencia y, vaya, presupuesto.

**Abajo:** La estética de *Don't Starve* es muy distintiva, con personajes y fondos que recuerdan bastante a los mundos de Tim Burton. Solo que mejor.

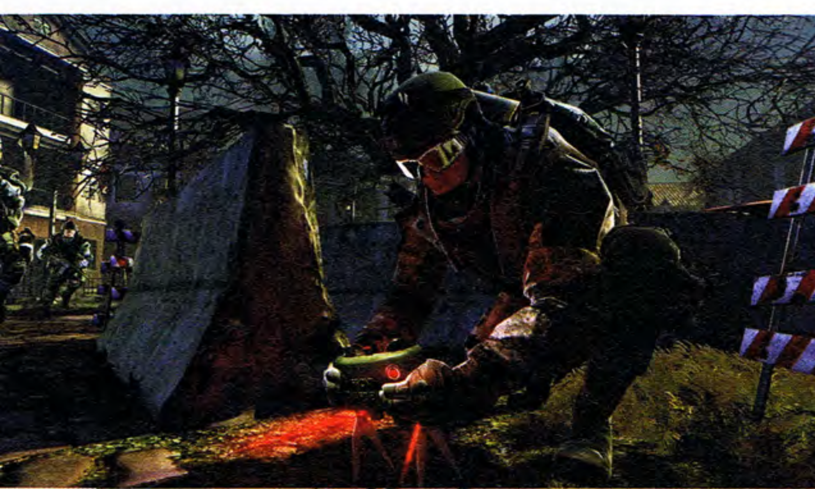


## EXPLORA Y CONQUISTA

EL EXTRAÑO mundo en el que Wilson se ve inmerso rebosa vida, si bien todo tiene la intención de matarte de la manera más fea posible. Las arañas son abundantes y mortíferas, pero es necesario cazarlas para obtener su tela y poder fabricar objetos imprescindibles. Lo mismo ocurre con otras tantas y peligrosas bestias. El entorno en sí mismo requiere ser explorado en tanto que la isla se divide en áreas con diferentes amenazas y monstruos que las habitan. Como en muchos *roguelikes*, Klei Entertainment ha incluido la habilidad de reconstruir la isla en cada partida, lo que significa que ninguna visita será como la anterior ni la siguiente, pudiéndola explorar para siempre.




**Arriba:** Los diferentes objetos que Wilson puede fabricar se muestran a la izquierda de la pantalla. Al principio son cosas muy básicas, como fuego o herramientas, pero a medida que se avanza se pueden hacer armas, magia y hasta sombreros molones.





■ Arriba: El modo cooperativo pone a cuatro jugadores a apañárselas contra hordas y horas de enemigos infinitos con IA nula. Lo dicho: galería de tiro interactiva Abajo: Cada fase del cooperativo comienza y acaba con un vuelo en helicóptero, que muchas veces está custodiado por jefes de fase. Curioso para un shooter.

## INFORMACIÓN

### Al detalle

**Formato:** PC
**Origen:** Alemania
**Compañía:** Trion Worlds
**Desarrollador:** Crytek
**Lanzamiento:** 2013
**Jugadores:** 1 -32

### Perfil del desarrollador

Crytek ha asegurado que quiere emigrar al negocio del Free-to-Play de aquí a cinco años. ¿Dejarán de existir los Crysis? No pasaría nada si así fuera mientras sigan invirtiendo en tecnología, que es lo que realmente les ha hecho famosos a nivel mundial. Sus motores gráficos son lo único que deben seguir haciendo.

### Historial

Crysis 3
**2013 [Multi]**

Crysis
**2006 [Multi]**

Far Cry
**2004 [PC]**

### Apogeo

Nos cuesta creer que Crysis se lanzara en 2007 y que aún siga siendo un estándar de potencia gráfica bruta para PC. Dice mucho de lo que es el Cry Engine.

# WarFace

CONCEPTO ■ La guerra tiene un rostro feo, y el CryEngine 3 no es el mejor maquillaje.

## Tiros free-to-play

**Es curioso como el género del FPS ha sobrevivido sin innovar apenas desde *Modern Warfare*.** Y es que tampoco le hace falta mucho más, porque el jugador medio de shooters quiere una galería interactiva de tiro al pato. ¿Por qué negársela? Nadie critica los *COD* o el *Counter* por ello. *WarFace* está cómodamente planeado: quiere seguir la estala de estos dos juegos con una sola novedad, que es gratuito y se juega en navegadores.

Me llamó mucho la atención cómo ve Crytek su propio juego: como el título con el que un oficinista en un descanso para almorzar podrá jugar con sus amigos. Más allá de lo perjudicial que pueda ser esto para el funcionariado español, todo el juego está pensado en torno a esa premisa, poder arrancar el juego y ponerse a jugar rápidamente. De ahí que funcione en navegadores web y que tenga una red social, GFace, desde la que invitar y organizar un grupo de amigos para lanzar el juego y ya dentro decidir el modo de combate. ¿Y cómo va a competir esto con un *Call of Duty*? Siendo gratis, que es la forma más sencilla de conseguir público rápido. En Rusia, donde el juego lleva una temporadita en beta, ya hay más de cinco millones de usuarios registrados. CryTek confía mucho, quizá demasiado, en conseguir una base de jugadores de manera rápida y en engancharles





para que paguen por diferentes objetos dentro del juego, aunque esto nunca supondría un desequilibrio, según cree su propio cofundador, Cevat Yerli. Esta idea del atajo vía dinero se corresponde mucho con la que tienen en mente de que muchos querrán en los ratos muertos: puesto que no hay tiempo para conseguir el dinero suficiente para comprar una mejora de armadura, lo mejor será pagar por ella.

En la demostración del juego durante una visita a los estudios, pudimos probar durante bastantes horas tanto el modo cooperativo como el multijugador tradicional. La idea de cooperación entre jugadores está muy arraigada en la esencia, empezando por las clases, cada una con sus habilidades propias (curar, dar munición, etc.) y siguiendo con que es necesario cooperar con otro jugador para saltar ciertos obstáculos. Por eso la idea de organizar a los usuarios a través de GFace: quieren que este juego se disfrute en compañía, como si se estuviera viviendo una Lan Party aunque cada uno esté mil millas de distancia.

Los escenarios del juego, que van desde un puesto militar a una ciudad destruida, cuentan con diferentes alturas, que recuerdan mucho a los *Counter Strike*, así como puntos ciegos y clave donde la muerte espera. En su modo cooperativo, el juego no se toma demasiado en serio, pero esto es bueno, ojo. El movimiento lento por defecto hace que se abuse del botón de correr, por lo que la mayoría de combates transcurren en segundos y gana el primero en darse cuenta de que acaba de cruzarse con un enemigo de la IA, porque en el modo cooperativo se lucha contra un montón de dianas con formas humana mientras hacemos el barrido típico de los *Crysis* para escapar de sus balas. Hablando de *Crysis*: el juego tiene el mismo sistema de control y de personalización de armas ingame, que se agradece. El modo libre o el deathmatch son como todos los recordamos, y también existe el típico modo de poner la bomba, en el cual, si te despistas mucho, parece que estás jugando al *Counter*.

Como es lógico, esta falta de originalidad al proponer modos obedece a una idea que dejaron bien clara desde el principio: este juego es un servicio, es una herramienta para pasar el rato de forma gratuita y donde se avance por desarrollar habilidades o a golpe de billetera.

> "Con WarFace y GFace queremos adaptar la experiencia de cibercafé que tan en boga está en Corea"
> **CEVAT YERLI | CEO Y FUNDADOR DE CRYTEK**

De este modo, la gran baza del juego es que se puede acceder a él desde casi cualquier ordenador medio de hoy en día y echarse unos tiros con los amigos conectados. Pero claro, esto plantea muchas dudas: ¿de verdad este modelo es viable solo con microtransacciones? ¿Realmente la gente pasará los ratos muertos pegando tiros cuando ya hay miles de juegos similares? Si el servicio es bueno, funciona bien y de verdad funciona como es debido, supongo que la respuesta a esto es que sí.

**BRUNO LOUVIERS**

■ Abajo: Desde luego, no se ve como *Crysis 3*, por mucho que emplee el CryEngine 3. Es un juego para navegadores y se ve bien, pero no es nada del otro mundo.



## GFACE: PERO ESTO QUE ES

UN ASPECTO fundamental del juego es la red social que sirve para organizar las partidas online y para lanzar el juego. Es algo así como una versión evolucionada del Battlelog de Battlefield 3 en PC, pero en este caso también se podrán ver vídeos en común y decidir cómo intercalar diferentes juegos. No es que Crytek aspire a lanzar un Steam propio, solo intenta que los jugadores no se separen al acabar cada partida multijugador y que puedan chatear desde una interfaz independiente a los devenires y caídas del juego. La beta obedece a esta idea y se parece mucho a Google +, con círculos para organizar amigos en diferentes categorías y chats múltiples.





■ Arriba: Los escenarios están llenos de señales que indican que es posible cooperar con otro jugador. Por lo que hemos visto, la mayoría de estas ayudas se reduce a subir a un nivel del escenario diferente, algo solo útil si se flanquean posiciones enemigas.



Abajo: La campaña podrá jugarse en modo cooperativo on-line con hasta cuatro usuarios. También permitirá participar a dos jugadores de forma simultánea en una sola consola, a través del sistema *split-screen*.

INFORMACIÓN

Al detalle

**Formato:** Xbox 360
**Origen:** Japón
**Compañía:** Microsoft
**Desarrollador:** Epic Games / People Can Fly
**Lanzamiento:** Marzo
**Jugadores:** 1-8

Historial

Jazz Jackrabbit **1994 [PC]**
Unreal **1998 [PC]**
Gears of War **2006 [Xbox 360]**
Infinity Blade **2010 [iOS]**

Apogeo

Todas y cada una de las entregas de Gears of War han significado un antes y un después en el género, aunque no hay duda de que la primera parte de la saga fue la que más sorprendió e innovó en todos y cada uno de sus apartados.

# Gears of War: Judgement

CONCEPTO Epic Games y People Can Fly vuelven atrás 14 años para contar cómo se originó la batalla contra los Locust, esta vez a través de Damon Baird.

## Regresa a los orígenes de la madre de todas las guerras

**Cuando Cliffy B abandonó su querida saga, pensamos que era el fin de Gears of War, pero no fue así; después, la tercera entrega de la -supuesta- trilogía de Epic tenía toda la pinta de dar punto y final al mejor conjunto de shooters en tercera persona aparecidos en la actual generación... pero, por suerte, Gears no ha terminado aún.** Para dar forma a esta nueva entrega, Epic se ha aliado con People Can Fly, una modesta compañía de encomiable trayectoria (aún recordamos esos jefazos inmensos de PainKiller), y juntos han regresado al inicio de la guerra contra los Locust, 14 años antes del primer Gears of War. El protagonista en esta ocasión será Damon Baird, que estará al frente del equipo Kilo, y la narrativa del juego nos planteará cada capítulo del mismo como flashbacks, recuerdos de los diferentes miembros del equipo a la hora de testificar frente a un tribunal de guerra (de ahí el título del juego). La peculiar forma de desgranar la historia que tiene Judgement nos llevará a controlar a todos los miembros del equipo Kilo, pero no es ni mucho menos lo más original de su planteamiento; en GoW Judgement cada escenario del juego está dividido en pequeños niveles y, dependiendo de cómo lo hagamos en cada uno (disparos a la cabeza, daño recibido, compañeros curados, etc.) recibiremos una puntuación basada en estrellas, al más puro estilo Angry Birds. Conseguir las tres estrellas en cada una de las zonas será vital, y no solo por batir a nuestros amigos en el ranking, ya que si lo hacemos desbloquearemos una segunda campaña, de la que aún no conocemos su extensión, basada en los acontecimientos que tienen lugar tras Gears of War 3.

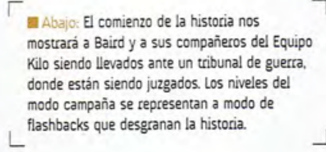
Este sistema tan "arcade" de juego no solo no limita la narrativa de Judgement, ya que además la complementa con elementos como las Declassified Misions: en todos los niveles podremos aceptar un desafío extra que nos obligará a cumplir un objetivo determinado (acabar con los enemigos con armas Locust, terminar antes de un determinado tiempo, encontrar los huevos de Locust, etc); a cambio, conseguiremos más puntuación de cara al ranking de estrellas y averiguaremos nuevos detalles sobre la declaración del Equipo Kilo en el tribunal de guerra. El hecho de dividir cada batalla a modo de pequeños niveles ha permitido a sus desarrolladores darle un marcado estilo a cada enfrentamiento: hay zonas de exploración, áreas en las que ejerceremos de francotirador... incluso zonas que nos recuerdan al género Tower Defense, ya que nos obligarán a ser buenos estrategas y a colocar torretas automatizadas en los lugares adecuados.

> "Lejos de ser un "simple extra", Judgement aporta grandes novedades argumentales y jugables a la saga"

Para completar las novedades en su desarrollo, People Can Fly también ha introducido un sistema de *respawn* dinámico para los enemigos, algo que hará diferente a cada una de las zonas del juego independientemente de las veces que las repitamos. También encontraremos nuevas armas y enemigos... Pero sin duda una de las novedades más interesantes llegará en forma de modalidad multijugador. El modo historia podrá jugarse en cooperativo entre cuatro jugadores (dos en una misma consola, a través de *split-screen*), pero el multijugador ha recibido una de las actualizaciones más importantes de la saga: el Survival.

En dicho modo podremos escoger entre cuatro clases diferentes de personaje: ingeniero, soldado, médico y explorador; y nuestra tarea consistirá en resistir el ataque Locust y proteger tres puntos determinados en cada uno de los niveles. El juego en equipo será esencial, ya que cada una de las clases posee una habilidad especial que complementa la de los demás compañeros. El ingeniero puede reparar las barricadas eliminadas por los Locust, el soldado está bien armado y puede abastecer de munición a sus compañeros, el explorador es capaz de marcar la situación de los enemigos incluso a través de las paredes con una baliza... Hemos disfrutado de un único nivel del modo Survival, pero podemos asegurar que es lo mejor que le ha pasado a Gears of War desde su aparición. Lejos de ser una entrega innecesaria, argumentalmente hablando, para la saga, o un "añadido" más que un juego completo, cabe afirmar que Gears of War: Judgement aporta novedades de todo tipo, un apartado gráfico espectacular, un desarrollo original y nuevos modos de juego que lo convierten en un digno sucesor de la saga.

DOC 



■ Abajo: El comienzo de la historia nos mostrará a Baird y a sus compañeros del Equipo Kilo siendo llevados ante un tribunal de guerra, donde están siendo juzgados. Los niveles del modo campaña se representan a modo de flashbacks que desgranan la historia.



■ Arriba: Cada uno de los niveles en los que se divide cada escenario de la campaña parece presentar una temática muy diferenciada. Los hay de asalto, de defensa, de francotirador... Incluso algunos recuerdan a los clásicos Tower Defense por su contenido estratégico.



■ Izquierda: El nuevo modo Survival presenta cuatro clases muy diferenciadas que tendrán que complementarse para alcanzar la victoria: ingeniero, soldado, explorador y médico, cada una de ellas con habilidades exclusivas.

## LA CAMPAÑA AFTERMATH

CADA UNO de los niveles de la campaña original premiará al jugador con un rango basado en estrellas, muy al estilo de la saga Angry Birds. Elementos como la munición gastada, la precisión, los tiros a la cabeza, las veces que nos han revivido (o hemos revivido a los compañeros) afectan a este rango y el objetivo en todos los niveles es conseguir las tres estrellas. Más allá del orgullo por haber obtenido todas las estrellas, el principal objetivo es desbloquear toda una campaña extra llamada Aftermath, cuyo desarrollo tiene lugar tras los acontecimientos de Gears of War III.



## ENTREVISTA CON JIM BROWN (EPIC)

**GAMES™** TRAS PROBAR el juego, tenemos la sensación de que es más arcade que los anteriores, más "ligero", más luminoso... más divertido...

**J.B.** La saga estaba haciéndose más oscura con cada entrega; por un lado hemos querido deshacernos de esa oscuridad y hacer el juego más luminoso. Por otro, en lo que a desarrollo respecta, queríamos volver a los inicios de Gears, a las sensaciones intensas de la primera entrega.

**GAMES™** Viendo el resultado, creemos que no podía haber compañía mejor para desempeñar el trabajo, ¿pero cómo ha llegado la saga a manos de People Can Fly?

**J.B.** People Can Fly ya trabajó con nosotros (Epic) en la conversión del primer Gears para PC, nos ayudaron con Gears II, contribuyeron con el DLC de la tercera entrega... Y nosotros queríamos hacer algo nuevo con Judgement; qué mejor que dejarlo en manos de People Can Fly, que ya conocían el producto y que tienen fama de dotar a sus juegos de una jugabilidad "muy loca". Era la compañía perfecta para aportar algo nuevo a la saga.

**GAMES™** ¿Y cómo se llevó a cabo el desarrollo entre las dos compañías?

**J.B.** Teniendo en cuenta las diferencias horarias, fue un poco complicado. Pasábamos mucho tiempo metidos en las salas de videoconferencia a horas intempestivas y, lo mejor de todo, es que cada vez que tratábamos un aspecto del juego cada compañía luchaba por superar a la otra, algo que ha tenido un impacto positivo en Judgement.

**GAMES™** Al borde del cambio generacional, Judgement sigue utilizando Unreal Engine 3, ¿cómo habéis conseguido que tenga tan buen aspecto?

**J.B.** Judgement pone al límite el Unreal Engine, pero también el hardware de Xbox 360. Hemos conseguido meter más enemigos en pantalla, mejorar el streaming de texturas, dotar al juego de mejores efectos de iluminación y más realismo, y darle un mejor frame rate.

**GAMES™** Pero, ¿dónde está el límite del Unreal Engine 3?

**J.B.** ¡Lo sé! Al final del desarrollo de cada Gears creemos haber llegado al límite, pero no es así, siempre se puede mejorar.

# Remember Me

CONCEPTO ■ Aventura futurista con un atractivo argumento, plataformas, lucha y alto nivel de personalización. De lo más original que hemos visto en la actual generación.

## Lucha por recuperar tu memoria en un futuro en el que los buenos recuerdos se pagan muy caros

**En un momento como el que estamos viviendo, en el que incluso compañías como THQ se están yendo a pique, arriesgar por una nueva IP y, sobre todo, por una nueva compañía de desarrolladores resulta encomiable.** Eso sí, si nosotros fuéramos Capcom, después de ver como pinta Remember Me también habríamos apostado por Dontnod sin pensárnoslo dos veces.

Si por algo se han caracterizado los desarrolladores franceses a lo largo del tiempo, antes incluso de la llegada de las consolas de 8 bits, es por la originalidad de sus creaciones y por el espectacular apartado gráfico de las mismas. Si nos ceñimos a esta vaga definición, podemos confirmar que Remember Me es... extremadamente francés. En pocas palabras, podríamos definir el título de Dontnod como una aventura futurista con ciertos tintes plataformeros (muy al estilo Uncharted) y con un sistema de lucha similar al de los Batman de Rocksteady (el más imitado de la generación, con diferencia), pero con un nivel de personalización y una profundidad que muy pocos títulos fuera del género beat'em-up han llegado a alcanzar. Remember Me es el clásico juego que plantea un futuro post-apocalíptico y una ingente cantidad de términos para darle sentido a la historia... pero al contrario de lo que suele ocurrir, en el título de Dontnod todo tiene sentido y hace que una vez pasada la primera hora de juego no podamos despegarnos del mando de ninguna manera.

Según el argumento del juego, el París del año 2085 se llamará NeoParís y, entre otras cosas que traerá ese hipotético futuro, está la posibilidad de comprar recuerdos y modificarlos para hacer sentir mejor a sus habitantes. Unos pocos elegidos, entre los que se encuentra la protagonista, Nilin, son capaces de modificar los recuerdos de los demás a voluntad; en nuestra mano está descubrir por qué Nilin estaba encerrada en la prisión de La Bastilla (denominada La Catedral de la Amnesia, ya que acoge a prisioneros a los que se le ha borrado la memoria), por qué es incapaz de recordar nada y cuál es el motivo por el que es perseguida y tachada de "errorista" (uno de esos términos que habíamos mencionado antes).

///Empezamos el juego sin recuerdos y sin apenas habilidades, algo que propicia la personalización de todos los ataques a medida que aumentamos nuestra experiencia y subimos de nivel. Como hemos mencionado, el sistema de lucha se asemeja al de los Batman de Rocksteady, pero las posibilidades de personalización son inmensas: tú decides qué ataque introducir en cada uno de los golpes de cada combo, donde colocar los golpes fuertes, los "finishers" (memory overload), los ataques que hacen recuperar energía... Una auténtica delicia para los aficionados a los juegos de lucha. El segundo pilar en el que se apoya Remember Me es su componente "plataformero"; en cierto modo y en este aspecto, plantea retos similares a los de Uncharted, quizá con menos asiduidad, pero con una mayor libertad de acción (y más posibilidades de morir cayendo al vacío).

> "Los ciudadanos han aceptado una sociedad "vigilada" a cambio del confort que otorga la tecnología avanzada"
>
> NEO-PARÍS, AÑO 2085 REMEMBER ME

Dontnod ha incluido suficientes elementos "coleccionables" como para hacer que nos entretengamos en cada saliente y hagamos "saltos de fé" casi desde cualquier plataforma con el objetivo de encontrar algo nuevo. El tercer y definitivo pilar en el que se basa la jugabilidad de Remember Me es su sistema de "remezcla de recuerdos". En varias ocasiones será necesario modificar los recuerdos de algunos personajes: primero veremos una situación que tendremos que cambiar; después utilizaremos el stick izquierdo a modo de moviola para buscar elementos "alterables" como unas esposas que puedan ser abiertas, una inyección que en lugar de morfina inyecte adrenalina... Estamos deseando analizar la versión final del juego para mostraros hasta donde llegan sus posibilidades.

DOC

### INFORMACIÓN

**Al detalle**

**Formato:** PS3, Xbox 360, PC
**Origen:** FRANCIA
**Compañía:** Koch Media
**Desarrollador:** Dontnod Entertainment
**Lanzamiento:** Junio 2013
**Jugadores:** 1

**Perfil del desarrollador**

Dontnod fue fundado en París en 2008 por Hervé Bonin, Aleksi Briclot, Alain Damasio, Oskar Guilbert y Jean-Maxime Moris. ¿No os suenan? Quizá lo hagan algunos de los títulos "poco conocidos" en los que han trabajado antes: Splinter Cell, Rainbow Six, Heavy Rain, BurnOut...

**Otros juegos "para recordar"**

Omikron: The Nomad Soul
**PC / DREAMCAST [2000]**

Fahrenheit
**PC / XBOX / PS2 [2005]**

Heavy Rain
**PLAYSTATION 3 [2010]**

**Apogeo**

El futuro cercano y la manipulación de la memoria han sido tratados en otros títulos antes... pero el más parecido a Remember Me es Omikron: The Nomad Soul, de los también franceses Quantic Dream.





■ Arriba: Acciona el stick izquierdo como si fuera el control de una moviola para moverte por los recuerdos ajenos y encontrar elementos "modificables" para cambiar su memoria.

## REMEZCLANDO LA MEMORIA

LA PROTAGONISTA del juego tiene la habilidad de introducirse en la memoria de otros personajes y modificarla a voluntad. Para hacerlo, nos moveremos por una determinada zona de la memoria utilizando el stick izquierdo a modo de moviola, avanzando, retrocediendo y controlando la velocidad, hasta encontrar detalles que puedan modificar el desenlace, por decirlo de alguna manera, de un determinado recuerdo. Sustituye sustancias, abre esposas... modifica pequeños detalles para conseguir tu objetivo, que normalmente suele ser mantenerte con vida.

Arriba: Personaliza cada uno de tus combos e incluye golpes débiles, fuertes, otros que te harán recuperar la energía, finishers como el de la pantalla (denominados Memory Overdose)... Una delicia para los aficionados al género de la lucha. Abajo: La "remezcla de recuerdos" te sacará de más de un aprieto. El primero tendrás que realizarlo al ser amenazado por una caza-recompensas: hazle recordar que no eres su objetivo.

## DERECHITO A LA NEXT-GEN

TERMINAL VELOCITY ESTÁ adaptando *Survival Instinct* a la Wii U de Nintendo, y aunque no hemos visto ningún material específico de la consola, el desarrollador garantiza integración completa del GamePad en la mecánica de juego. No prevemos grandes cambios, ya que el título estaba avanzado cuando apareció la consola de Nintendo, así que el GamePad, posiblemente, permitirá un acceso más sencillo al inventario, permitiéndote pasar a él en todo momento en vez de tener que entrar en un menú cuando una marea de Caminantes te pisa los talones. Eso también implica la equipación de armas de forma instantánea, favoreciendo la tensión de un juego que ya se antoja frenético.

■ Arriba: Terminal Reality promete que muchos elementos del juego se generarán de forma aleatoria. Así que no esperes que esa escopeta del armario te salve el culo dos veces seguidas.





■ Arriba: Puede que la ballesta de Daryl sea tu arma principal. Y con la escasez de flechas que posiblemente padezcas, prepárate a recuperarlas de las cabezas de los Caminantes.

## INFORMACIÓN

### Al detalle

**Plataforma:** PlayStation 3, Xbox 360, Wii U y PC
**Origen:** EE.UU.
**Compañía:** Activision
**Desarrollador:** Terminal Reality
**Lanzamiento:** Marzo 2013
**Jugadores:** 1-2

### El desarrollador

El estudio de Texas Terminal Reality fue fundado en 1994 por el ex-empleado de Microsoft Mark Randall y el antiguo director de Mallard Software Brett Combs. Han tenido éxito con licencias como *Los Cazafantasmas* o *Kinect Star Wars*, pero también han tenido la oportunidad de innovar con juegos propios como *Def Jam Rapster* o *4x4 Evolution*.

### Historial

Kinect Star Wars **2012 [360]**
Los Cazafantasmas **2009 [Multi]**
4x4 Evolution **2000 [Multi]**
Terminal Velocity **1995 [PC]**

### Apogeo

*Los Cazafantasmas 3* no va a existir nunca, y el juego de *Los Cazafantasmas* puede que tenga parte de culpa. Con el reparto original retomando sus papeles, este divertido pero ocasionalmente fallido juego es lo más cerca que tendremos de una secuela.

# The Walking Dead: Survival Instinct

CONCEPTO ■ La franquicia *Walking Dead* continúa en expansión mientras que Activision se prepara para lanzar un FPS centrado en las aventuras de Daryl y Merle Dixon.

## ¿Preparado para huir de unos cuantos Caminantes?

**Por la razón que sea, la sociedad tiene una fascinación morbosa con los no-muertos.** No es la primera vez que los zombis han estado presentes en distintas formas de la cultura popular, pero gracias a la serie de comics de culto de Robert Kirkman y su posterior adaptación a TV a manos de AMC, *The Walking Dead* se ha convertido en un fenómeno notable. Era inevitable, por ello, que *The Walking Dead* generara un puñado de videojuegos. Aunque, posiblemente, después del éxito crítico y comercial del episódico *Walking Dead* de Telltale, un shooter en primera persona no era lo que la mayoría de fans tenían en mente.

*The Walking Dead: Survival Instinct*, es un proyecto de Terminal Reality y Activision que ha vivido momentos durillos desde que empezó el año. Basado en la popularísima serie de televisión de AMC, y a diferencia de los juegos de Telltale basados en los tebeos, *Survival Instinct* pone a los jugadores en la piel de Darrell y Merle Dixon, dándoles la oportunidad de experimentar sus primeras aventuras en Atlanta. A pesar de que su lanzamiento está previsto para marzo, tanto el desarrollador como el publisher se han mantenido relativamente callados respecto al título, mostrando solo unas cuantas pantallas para evitar los perjuicios que un fan cabreado les causó al juntar vídeos de aquí y allá para crear un tráiler que hizo pasar por oficial.

Las imágenes en movimiento de *Survival Instinct* tenían la gracia de un cadáver en descomposición. Los modelados de los personajes lucían el acabado de una serie media de Playstation 2, y los abundantes bugs y la escasez de zombis tampoco impresionaron mucho al personal. El desarrollador aún no se ha decidido a lanzar un trailer oficial para acallar las críticas, y los fans se preocupan: que es lo que suelen hacer.

*Survival Instinct* es, en esencia, un juego de infiltración y acción, inspirado más en *ZombiU* que en *Call Of Duty*. Por otra parte, el desarrollador nos asegura que el sigilo y los movimientos cuidadosos serán más recomendables que entrar en los niveles como un elefante en una cacharrería.

/// A qui nes les preocupe que esto sea un vulgar intento de ordeñar la franquicia les gustará saber que Terminal Reality está incorporando en el juego unas cuantas mecánicas que no pintan nada mal y que deberían diferenciar al juego del resto de FPS al uso. Los no-muertos o Caminantes, como los define el cómic, reaccionan a la luz y al sonido, así que se recomienda el uso de distracciones como lanzar botellas a la otra punta de los solares o dejar caer bengalas de forma estratégica. Tampoco es mala idea recurrir al combate cuerpo a cuerpo, ya que la munición escasea y el ruido atraería atención no deseada. Y como en la serie, solo dos o tres Caminantes pueden llegar a ser demasiados. Aunque en *The Walking Dead* incorporar supervivientes al grupo suele ser una idea pésima, Terminal Reality está haciendo de ello una mecánica básica en el juego. Irás encontrando a lo largo del juego supervivientes que puedes unir a tu equipo o intercambiar con ellos objetos y armas.

Los supervivientes pueden ser enviados a buscar combustible, comida y medicamentos. Pero como no hay garantías de que vuelvan con algo de todo ello (o de que vuelvan, directamente), deberás escoger cuidadosamente qué equipo les prestas para que lo empleen en sus incursiones y cuáles son los más adecuados para cada misión. Estos elementos de microgestión distinguirán al juego de otros shooters del mercado.

> "Buen diseño de personajes y animaciones terroríficamente realistas"
> TERMINAL REALITY

Terminal Reality ha hecho grandes juegos (y también *Kinect Star Wars*), así que les podemos dar el beneficio de la duda, aunque nos preocupa que no haya trailer a menos de un mes del lanzamiento. Pero parece que hay grandes ideas en este *The Walking Dead*, y con los excelentes resultados de la aventura de Telltale y la tercera temporada de la serie en televisión, Activision tiene parte del trabajo hecho a la hora de complacer a los fanáticos del universo de Kirkman.





■ Arriba: Basar *Survival Instinct* en la serie de televisión permite a Activision explorar nuevos territorios, como el espacio de tiempo en el que Rick está aún en coma.



■ Victory Games ha confirmado su intención de ocuparse de *Red Alert* y *Tiberium* tras relanzar la marca *Generals*.

■ Abajo: El motor Frostbite destaca sobre todo en las explosiones. Y en *Command & Conquer* hay una gran abundancia de ellas, lo cual hace que el espectáculo ofrecido sea incomparable.

# Command & Conquer

CONCEPTO ■ La máquina de guerra vuelve al PC en una reaparición *free-to-play* del clásico título de estrategia en tiempo real.

## games™ discute la reactivación *free-to-play* de *Command & Conquer* con Tim Morten, de Victory Games

### INFORMACIÓN

**Ficha técnica**

**Formato:** PC
**Origen:** EE.UU.
**Editor:** EA
**Desarrollador:** Victory Games
**Lanzamiento:** Por confirmar (2013)
**Jugadores:** 1-Por confirmar

**Perfil del desarrollador**

Victory Games (que anteriormente se denominó BioWare Victory bajo la dirección de Jon Van Caneghem, antiguo desarrollador de *Trion Worlds*) es el estudio interno de EA y también el tercer desarrollador que se hace cargo de la serie *Command & Conquer*. Ahora ha recuperado su nombre original y se dedica a supervisar la futura evolución de *Command & Conquer* y sus diversas encarnaciones.

**Historia del desarrollador**

*Command & Conquer* 2013 [PC]

**Punto álgido**

Dado que *Command & Conquer* es el primer título del estudio, el tiempo dirá si la franquicia se encuentra en buenas manos.

**Al realizar la transición al modelo *free-to-play*, el *Command & Conquer* de Victory Games se enfrenta a muchos retos antes de su aparición a lo largo de este año.** Entre ellos está el de reinventar con éxito la clásica franquicia RTS (estrategia en tiempo real) para una nueva generación a la vez que se arriesga a alienar a sus seguidores fieles, y la implementación de un sistema de beneficio económico generará seguramente un gran debate. Pero el director de desarrollo de Victory Games, Tim Morten, afirma que *Command & Conquer* es el primer paso de la transformación radical de la marca.

**¿Cómo ha evolucionado el juego desde que se anunció originalmente en Gamescom?**

Todavía nos encontramos en la fase alfa de desarrollo, pero hemos contactado con miembros de la comunidad de todo el mundo y obtuvimos algunas opiniones preliminares que fueron muy alentadoras. Así que estamos animados. En este momento nos concentramos sobre todo en los aspectos fundamentales y en intentar que el juego sea divertido. Todavía quedan cosas por pulir, pero estamos muy entusiasmados.

**¿Qué hace falta para que la serie *Command & Conquer* atraiga tanto a los seguidores fieles como a público nuevo?**

La lista de características es muy larga. Ante todo creo que destaca la sensación visceral de la mecánica del juego. Destruir estructuras y unidades y construir tu propia base tiene que resultar satisfactorio. Hemos invertido mucho esfuerzo en las animaciones, la destrucción dinámica y los

> "Desde una perspectiva RTS, el nivel de realismo obtenido no tiene precedente"
> TIM MORTEN VICTORY GAMES

tipos de combate que se pueden experimentar en el campo de batalla. Pero eso no es más que el principio, ya que también hay varias expectativas relacionadas con la diversidad de las unidades de las facciones y con el equilibrio y la amplitud de las características. Hemos empezado desde cero con un motor nuevo, y estamos procediendo con cautela para intentar satisfacer todas las expectativas que pueda tener el público.

**Pero cambiar la licencia al modelo *free-to-play* sin alienar a los seguidores antiguos supone un gran desafío.**

Sí, no cabe duda. Hemos recibido muchas opiniones que indican que el modelo *pay-to-win* no satisface al público. Incluso a nosotros mismos, como jugadores, no nos gustaría descubrir que la gente que ha pagado dinero tiene ventaja sobre nosotros sencillamente por el hecho de contar con una economía más boyante. Hemos tenido mucho cuidado a la hora de emparejar a los jugadores para asegurarnos de que los contrincantes posean un nivel afín de unidades y habilidades. Lo principal es que sea divertido, y luego ya lo adaptaremos al esquema *free-to-play*.

**¿Por qué decidisteis optar por la variante *free-to-play*?**

Sobre todo, por dos motivos. El primero es volver el juego accesible a un público mayor. Personalmente, a partir de mis propios hábitos de juego, reconozco que estoy más dispuesto a probar una cosa si no implica ningún gasto, y ello ha hecho que jugase con títulos que seguramente no hubiera comprado en la tienda. Esa es una de las ventajas del modelo *free-to-play*.

El otro motivo es el hecho de que sea una experiencia basada en la conexión, ya que con el servicio *live* se obtiene un mayor grado de implicación social. Desde el punto de vista del desarrollador, lo más frustrante del mundo es invertir dos años de tiempo con un producto y luego tener que pasar a otro. Pero con este *reboot* de *Command & Conquer* estamos pensando en dedicar cinco, diez o incluso más años, siempre y cuando el público se mantenga interesado en él.

**¿No crees que se trata de un compromiso desmesurado para un juego de esta naturaleza?**

Ahora mismo estamos tan entusiasmados por ver cuál será la reacción del público que no hemos considerado tanto los aspectos prácticos. Tenemos una hoja de ruta que incluye una gran cantidad de contenido después del lanzamiento para así ir ofreciendo más cosas con el paso del tiempo: por ejemplo, nuevas facciones, nuevos universos... Es muy emocionante.





El modelo empresarial *free-to-play* asegura que EA y Victory Games continúen respaldando el juego durante varios años con diversos cambios de contenido y mejoras en los sistemas principales.

La mecánica del juego permanece relativamente intacta con relación a la fórmula clásica del juego: construir estructuras y unidades, e invadir gradualmente otras áreas del mapa hasta dominar el campo de batalla.

En vez de hacerlo de la manera estándar, la nueva facción de la UE proporciona energía a sus unidades y estructuras basándose en la proximidad y con ello adquiere ventaja.

## EL PASO A FROSTBITE

PARA VICTORY Games, uno de los principales desafíos fue adaptar el motor Frostbite de primera persona a un juego de estrategia en tiempo real. "Al tratarse de un motor de *first-person shooter*, hay muchos aspectos que solventar", comenta Tim Morten. "El ratón se hallaba vinculado a la vista, pero esto no resulta apto para la estrategia en tiempo real, en la que hay que colocar estructuras. Fue preciso transformar el motor en un juego de estrategia, y a partir de ahí el aspecto visual se volvió mucho más fácil. Desde la perspectiva RTS casi no se aprecia todo el trabajo que esto conlleva, pero ahora es posible hacer zoom y ver todo el detalle. Desde el punto de vista de la estrategia en tiempo real, el grado de realismo no tiene precedente".



# Total War: Rome II

**CONCEPTO** Creative Assembly vuelve a la entrega que revolucionó su serie, con nuevo motor de batallas para demostrar cómo se las gastaban los romanos y una fidelidad histórica a la altura de Paradox.

## "¿Qué escribes ahí? ¿Romanes eunt domus?"

**La gente de Creative Assembly está harta de que los modders les enmienden la plana histórica en cada entrega.** Así que los de Horsham se han puesto las pilas para ofrecer un título impecable tanto en la grandeza de la saga, como en el reflejo de una Historia que incluso en *Shogun 2* todavía dejaba ver las costuras de *Risk* en su Gran Campaña. El resultado es un Rome II destinado a corregir los lastres y defectos de sus antecesores.

Para empezar, cuentan con un motor gráfico asombroso (y esperamos que, por piedad, mucho más optimizado que *Empire* y *Shogun 2*) para llevar *Total War* a cotas más elevadas: un mapa de campaña que se adentre más en Asia; campos de batalla gigantescos; un nuevo límite de unidades donde puede caer una población equivalente a la de Soria en cuarenta minutos; nuevas interacciones entre soldados que, al hacer zoom, nos transporten a una intensidad física antes que a ese guiñol de dados y estadísticas que simulaban los ejércitos... Aunque la novedad táctica que más nos llama la atención es la de personalizar el armamento de nuestras unidades antes de empezar cada batalla.

Creative Assembly ha prometido una mejor gestión de los asedios -esperamos que extensible a la IA de los mismos-, con presencia de unidades navales y de tierra en los mismos, y se está currando unas facciones más variadas y útiles tras la uniformidad de los últimos TW. Aquí podemos darle la vuelta a la tortilla y aguarle la fiesta a Roma con Cartago, evitar el declive macedonio, o controlar individualmente varias tribus bárbaras: icenos, suevos, arvernos... Las facciones ahora cuentan con gestión diferenciada de recursos y población basada en su historia, un guiño jugable (que ya se iba haciendo necesario) a los Civilization de Firaxis.

### ¿LA GUERRA NUNCA CAMBIA?

AUNQUE *ROME II* esté pensado para manejar decenas de miles de unidades zurrándose, también nos permite ponernos íntimos. Al llevar la cámara al frente, veremos un comportamiento realista, con unidades que reaccionan dinámicamente a la sangre como hombres, no como bloques: retirando aliados caídos, retrocediendo y asediando por líneas.



## ASEDIOS NAVALES

■ POR FIN nos dan una razón para crear una armada: entre que la escala de las batallas navales ha crecido con el nuevo motor y que ahora unidades de tierra pueden contar con el apoyo directo de los navíos, querrás barcos. Además estos son más versátiles y cuesta menos construirlos.

## TIRANO O ELEGIDO

■ VALE, CONTROLAR a la primera superpotencia de la historia nos pone, pero lo que nos llama la atención es el sistema de decisiones y diplomacia de esta secuela, prometiendo por fin algo que hasta ahora solo estaba en manos de Paradox o Firaxis: la posibilidad de desarrollar políticas de impacto notable.

## INFORMACIÓN

### Detalles

**Formato:** PC
**País:** Reino Unido
**Compañía:** Sega
**Desarrollador:** The Creative Assembly
**Fecha de salida:** Octubre 2013
**Jugadores:** 1 (más por confirmar)

### Perfil del desarrollador

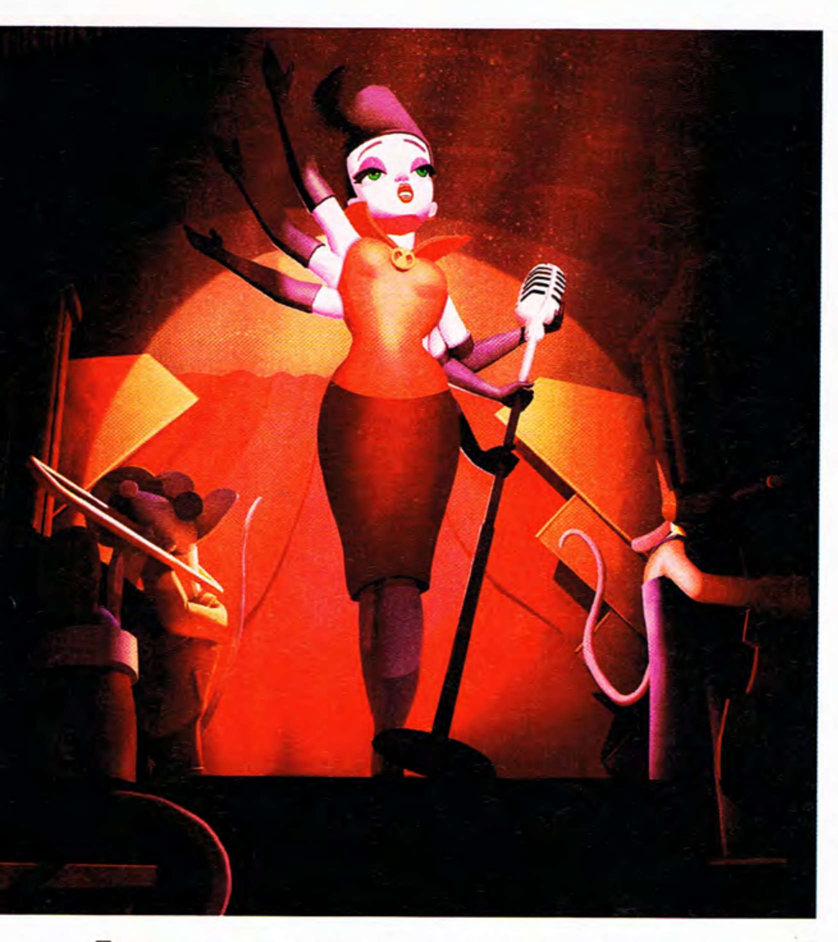
The Creative Assembly empezó su andadura en 1987 como un estudio especializado en crear ports para DOS de juegos de Amiga y Spectrum. Con *Total War: Shogun* revolucionaron para siempre el concepto *wargame* al mezclar estrategia por turnos y táctica en tiempo real. También han hecho un par de juegos de yoyas.

### Historial del desarrollador

Total War: Shogun 2 2011 [PC]
Viking Battle For Asgard 2008 [X360, PS3, PC]
Medieval 2: Total War 2006 [PC]
Rome: Total War 2004 [PC]
Shogun: Total War 2000 [PC]

### Apogeo

Hasta que llegó *Shogun 2* nuestro amor se dividía entre *Rome* y *Medieval 2*. Olvidad los *Empire* y, si contáis con una Xbox original (la versión de PS2 es lamentable), buscad *Spartan: Total Warrior*, un fabuloso "pegatollinas".



INFORMACIÓN

Al detalle

**Plataforma:** Sony PlayStation 3
**Origen:** USA
**Compañía:** Sony
**Desarrollador:** Moonbot Studios
**Lanzamiento:** mayo 2013
**Jugadores:** 1

Perfil

Wonderbook: Libro de hechizos se desarolló en colaboración con la autora del famosísimo Harry Potter. No en vano el título estaba ambientado en el mundo de Hogwarts. Ahora Sony intenta repetir el éxito con un nuevo libro en el que los protagonistas son personajes de cuentos infantiles.

Historial del desarrollador

Conocidos por sus cuentos infantiles y su juego "The Golem", para Windows, Mac y Linux. Ah, y por haber ganado un Óscar por uno de sus cortos de animación. Sí, has leído bien, un Óscar de Hollywood.

Apogeo

Un título más maduro que el anterior y con una buena ambientación. Aprovecha muy bien las posibilidades del "libro" de Sony.

# Wonderbook Diggs: Detective privado

CONCEPTO ■ La realidad aumentada está aquí para quedarse. Será mejor que te vayas acostumbrando

## Un cuento interactivo inspirado en la novela negra

***Sony lanzará en mayo un nuevo título de la serie Wonderbook, realizado por Moonbot Studios, ganadores de un Óscar de Hollywood en el apartado de animación.*** En el momento del lanzamiento de Wonderbook: Libro de hechizos, Sony dijo que apostaría fuerte por este nuevo accesorio de PlayStation, y aquí tenemos la prueba de ello. Además, tras Wonderbook: Diggs Detective Privado (WDDP), que así se llama esta nueva entrega, los aficionados al "libro maravilloso" de Sony podrán disfrutar de Walking with Dinnosaurs, desarrollado en colaboración con la BBC, y se habla también de otra colaboración con la mismísima Disney.

En esta nueva entrega pasaremos de ser aprendices de mago en Hogwarts a convertirnos en el ayudante de un detective denominado Diggs Nightcrawler, un gusano de biblioteca. WDDP está ambientado en una típica ciudad americana de mediados del siglo XX. Los decorados y la música que nos acompañarán

■ Arriba: La ambientación de novela negra está perfectamente realizada. No falta ningún ingrediente, como por ejemplo, la femme fatal artista y ex-novia de la víctima. ■ Abajo: Los protagonistas de varias historias infantiles se dan cita en este título, como Humpty Dumpty (el mafioso víctima de asesinato) o Los tres cerditos (los policías).





durante nuestro periplo por Library City recuerdan a un capítulo de Mike Hammer y, por lo que pudimos apreciar en la breve demo a la que tuvimos acceso, no falta ninguno de los clichés que uno esperaría encontrar en una novela negra.

Todo comienza cuando el mafioso de Library City, un huevo llamado Humpty Dumpty, es asesinado, y la policía culpa a Diggs. Éste, incriminado por la muerte del huevo (para quien trabajaba y que además era su amigo), decide investigar por su cuenta para vengar a Humpty y de paso librarse de las falsas acusaciones que han recaído sobre él. Y ahí es donde entra el jugador, que como ayudante de Diggs deberá apoyarle en su búsqueda de la verdad.

Los policías estarán encarnados ni más ni menos que por los Tres Cerditos, que vestidos con sombrero y gabardina, perseguirán a Diggs convencidos de que es el autor del asesinato. Tampoco faltará la novia del padrino, que por supuesto es una femme fatal y trabaja como cantante en un garito.

En una entrevista publicada hace unos meses Adam Volker, uno de los desarrolladores del juego, declaraba que las mecánicas del mismo y cómo se desarrollaría la interacción del jugador con el libro, aún no estaban totalmente definidas. Lo que sí podemos adelantar, a tenor de lo experimentado al jugar con la demo, es que se tratará de un título muy dinámico. A modo de ejemplo diremos que en uno de los escenarios del juego, había que doblar una de las páginas del libro para conseguir que Diggs se encaramara a un poste de la luz y, a través del cable, consiguiera pasar una ventana. Una vez dentro de la habitación descubrimos a la novia de Humpty Dumpty, momento en el que aprovechamos para buscar pistas por el cuarto mientras Diggs la interroga. Ahí tuvimos que inclinar y girar el libro de forma que pudiéramos ver los rincones que en un principio quedaban ocultos.

A continuación aparecimos en el bar en el que actuaba la novia de Humpty Dumpty pero la policía nos descubrió, así que debimos inclinar el libro hacia adelante para que Diggs corriera, mientras lo inclinamos a derecha e izquierda para evitar obstáculos que se precipitaban hacia nosotros. Además, cuando los Tres Cerditos nos atraparon en un par de ocasiones, tuvimos que agitar el libro rápidamente para zafarnos de ellos.

**"Los Tres Cerditos perseguirán a Diggs convencidos de que es el autor del asesinato"**

En el último escenario de la demo, Diggs se escondía detrás de un coche mientras la policía le buscaba. En ese caso no pudimos interactuar con el juego, pero nos aseguraron que en la versión final el jugador tendrá que gritar para despistar a los policías y evitar así que descubran al detective.

A priori nos parecía que en este título PlayStation Move no tendría tanto protagonismo como en Wonderbook: Libro de Hechizos, pero desde Sony nos aseguraron que no sería así, y que el mando también se utilizaría en distintas situaciones. Parece un título atractivo, muy bien ambientado y más maduro que el anterior Wonderbook. Esperamos que esto se confirme en la versión final.

**EUGENIO LAMOORE**

■ Abajo: En Wonderbook: Libro de hechizos, aprendíamos conjuros y nos enfrentábamos a retos de moderada dificultad, armados con nuestro mando Move.



## LIBRO DE HECHIZOS: ASÍ COMENZÓ TODO

EN NOVIEMBRE del año pasado Sony lanzó en España un libro interactivo que, junto a PlayStation Eye y PlayStation Move, permitía crear una realidad aumentada en la pantalla, pareciendo que las páginas planas del libro contenían desplegables animados que daban cobijo a magos, varitas mágicas y extraños seres. Este título decepcionó al principio a algunos críticos, que no entendieron que no se tratara de un videojuego al uso, sino de un libro interactivo. Mejor acogida tuvo entre los pequeños de la casa, con edades entre 5 y 10 años, y también entre un público más mayor, aficionado a la popular saga literaria y fílmica de Harry Potter.





■ Arriba: Habrá capítulos en los que habremos de emplear el mando Move para realizar distintas acciones, como utilizarlo a modo de lupa para descubrir nuevas pistas. También habrá que gritar en algunos escenarios.



**TÍTULO:**
Demonicon
**PLATAFORMAS:**
Xbox 360, PS3, PC
**COMPAÑÍA:**
Kalypso Media
**DESARROLLADOR:**
Noumena Studios
**LANZAMIENTO:**
Otoño 2013

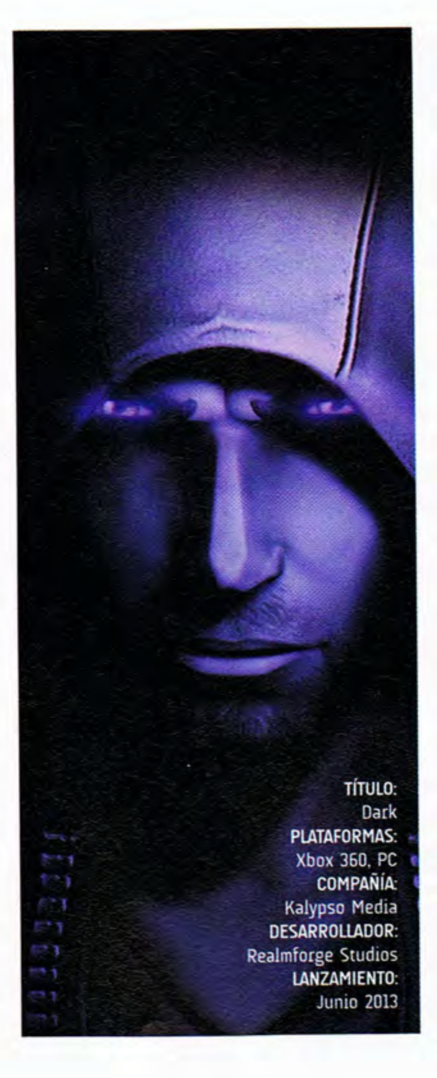
# KALYPSO

## RPG, acción y sigilo con un toque alemán... cuatro ingredientes que combinan muy bien

Los chicos de Kalypso tuvieron la amabilidad de invitarnos a una presentación exclusiva (tan solo éramos dos periodistas españoles) de sus nuevas apuestas para 2013. El evento iba a tener lugar en tierras alemanas, así que allí nos desplazamos para traeros la información. La cita era en Berlín, ciudad a la que llegamos tras cinco horas de vuelo por una inoportuna escala en Múnich. Por caprichos del destino, esa noche cenamos la comida típica de Baviera, es decir, del Estado al que pertenece Múnich. Eso nos preparo para el día siguiente, cuando iba a tener lugar el evento preparado por el staff de Kalypso, la editora de los juegos que íbamos a ver en el evento.

Para quien no sepa lo que es Kalypso Media Group, que ese es el nombre completo de la compañía, decir que son los editores de títulos de acción, arcade, aventura, RPG, simulación y estrategia. La compañía, que tiene oficinas en Alemania y en el Reino Unido, es responsable de juegos como Port Royale 3, World of Tropico, Disciples III, Airline Tycoon 2, Patrician 4 y Omerta: City of Gangsters. Este último es quizás de los más conocidos y, como otros juegos del catálogo de Kalypso, en España lo distribuye FX Interactive.

Los muchachos de la organización nos llevaron puntuales a la cita, que dicho sea de paso tuvo lugar en un local muy bien elegido por la compañía. Sentíamos cierta curiosidad por lo que estábamos a punto de ver, pese a que ya nos habían anunciado los títulos: Dark, Demonicon, Dollar Dash y Alien Spidy. Dos RPG y dos arcade. Había bastante prensa, sobre todo alemana (lógico por otra parte), así que todo tenía que salir bien.



**TÍTULO:** Dark
**PLATAFORMAS:** Xbox 360, PC
**COMPAÑÍA:** Kalypso Media
**DESARROLLADOR:** Realmforge Studios
**LANZAMIENTO:** Junio 2013

Para nuestra relativa sorpresa solo presentaron los dos títulos RPG. Los dos arcade estaban presentes, pero apenas se mencionaron de pasada. La razón era evidente, los protagonistas, y la gran apuesta de Kalypso, eran Dark y Demonicon, dos juegos que veremos en el mercado este año, el primero en junio y el segundo en otoño. Ambos han sido desarrollados por compañías hermanas de Kalypso: los estudios Realmforge y Noumena, respectivamente.

*Kalypso es responsable de juegos como Port Royale 3, World of Tropico y Omerta*

Los estudios no son muy grandes, y Kalypso tampoco, pero a los alemanes no se les da nada mal el desarrollo de contenidos para títulos RPG, y eso ya era una garantía de que al menos profundidad iban a tener.

Solo restaba probarlos, ver las sensaciones que transmitían, y eso es precisamente lo que haríamos tras la presentación oficial de los chicos de la compañía, que por cierto se portaron realmente bien con nosotros.

Los ordenadores estaban ahí, las consolas también y los juegos a punto. Todo estaba conectado y listo, así que era el momento de hincarles el diente, nunca mejor dicho en el caso de Dark.


Como puedes ver, Dollar Dash cuenta con un marcado carácter cómico.





## DOLLAR DASH

Otro de los juegos que pudimos ver en Berlín es Dollar Dash. No es una apuesta del calado de Dark o Demonicon, pero cuenta con algunos aspectos que merece la pena destacar.

Para cuando leas estas líneas Dollar Dash estará ya a la venta (disponible para PC, Xbox Live Arcade y Playstation Network), así que si te gustan los títulos arcade podrás comprarlo. Básicamente, en Dollar Dash encarnas a un ladrón que tendrá que ser el más rápido y el más listo (bueno, y también el más loco), para hacerse con el dinero. Gráficamente es un juego sin grandes pretensiones con perspectiva cenital, pero los desarrolladores han incluido en él 30 mapas, más de 20 armas y diversos potenciadores que descubrirlas en sus pantallas.

Cuenta con tres modos de juego (Dollar Dash, Save the Safe y Hit'n'Run), y tiene misiones para un jugador y multijugador. En nuestra opinión, el más divertido es el multijugador para cuatro usuarios (mientras probábamos Dark y Demonicon, nuestros compañeros de la prensa alemana se lo pasaban en grande con Dollar Dash), pero también tenemos que avisarte: es un juego frenético, rápido e intenso en el que tendrás muy pocos segundos de pausa. Al fin y al cabo, la idea es convertirse en el mejor ladrón de la ciudad, y para eso lo mejor es estar más loco que tus rivales y luchar sin parar.

Para conseguir cumplir tu objetivo tendrás que visitar la tienda del juego, donde podrás hacerte con mejoras para tus armas y personalizar el personaje, pero también es importante estar muy atento a las medallas (que deberás) recoger y a los logros, ya que además hay una competición global online con tabla de clasificaciones y todo.

Dollar Dash ha sido desarrollado por el estudio de Candygun Games, y a tenor de lo visto en Alemania algo nos dice que va a ser un título muy adictivo. Los ingredientes no son malos: no hay trama, look estilo cómic y pura acción PvP en unos escenarios que recuerdan a la década de 1920. Eso sí, te recomendamos descansar entre partida y partida, aunque con lo adictivo que parece no sabemos si te resultará fácil parar de jugar a este trepidante título.

# DEMONICON

Basado en la saga de rol de mesa The Dark Eye (TDE para los amigos), un producto estilo pen-and-paper muy popular en Alemania (vende incluso más que Dungeons & Dragons), Demonicon es un juego RPG y de acción en tercera persona que llegará al mercado en otoño de 2013. Estará disponible para PS3, Xbox 360 y PC, y aunque vendrá doblado en inglés y alemán, los textos estarán en español.

La acción del juego se desarrolla en el mágico reino de Aventuria (al igual que The Dark Eye), y está protagonizada por Cairon, un personaje trágico atrapado, junto con su hermana Calandra, en un mundo donde las fuerzas siniestras, la crueldad y la depravación están a la orden del día. Junto a ellos, o mejor dicho, frente a ellos, está Azaril, que cómo podréis imaginar es mala como ella sola.

El juego comienza con una intro que recuerda muchísimo a la de la película "El Señor de los Anillos" (de hecho, los propios desarrolladores comparan Aventuria con una especie de Mordor versión demoniaca), tras lo cual nos haremos con el control del personaje. Lo primero que queremos destacar es el magnífico trabajo que han hecho con el manejo del mando, muy bien conseguido y que permite controlar a Cairon fácilmente, algo que no es sencillo en un RPG. Los gráficos corren a cargo del ya veterano motor Havoc Vision, una solución con algunos fallos en lo que a calidad se refiere (las luces y el arte de las texturas, por ejemplo, o el movimiento del propio Cairon, que a veces resulta un poco raro), pero que en principio no resulta grave para el público RPG al que va destinado el juego; o quizás sí, considerando la tremenda calidad de otros títulos del mercado.

Como no podía ser menos para un título basado en una saga de rol de culto como The Dark Eye, Demonicon cuenta con elementos muy de rol como la propia historia, que se desarrollará según las decisiones morales que vayamos tomando, aunque según nos cuenta la compañía no es un sistema de blanco o negro, sino que hay escalas de gris. También hay un sistema de combate en el que la sincronización de los ataques, la magia y los combos juegan un papel fundamental. Por supuesto, todo ello está basado en los puntos invertidos en las habilidades del personaje, que van desde las básicas (Fuerza, Agilidad, Constitución, Valor y Talento de armas); que a su vez influyen en *stats* como Vitalidad (vida), Resistencia (combos, armas) o Esencia (magia), a talentos de aventura como el conocimiento de leyenda y lore, o la percepción. Directamente relacionado con lo anterior está el sistema de experiencia, que nos permitirá subir el personaje y meter más puntos en las habilidades que nos interese potenciar para adaptarlo a nuestro estilo de juego. Además, durante la aventura encontraremos mercaderes a los que podremos adquirir objetos, y también se ha implementado un sistema de crafting que se realiza directamente desde el inventario.

Los diálogos, con una interfaz que recuerda mucho a la de Mass Effect, determinarán nuestro viaje por Aventuria, donde encontraremos una ciudad en la que predominan temas para adultos como la sangre, la suciedad y el mal, y grandes mapas en exteriores como un peligroso y enorme pantano. Para orientarnos contaremos con la ayuda de un mapa, y para saber cómo van nuestras misiones con un libro de quests que nos servirá de referencia.

En cuanto a la jugabilidad, nos ha sorprendido gratamente el combate, que resulta rápido, ágil e intuitivo, y que gustará tanto a los usuarios de consola como a los de PC. No en vano, en Noumena Studios están en contacto permanente con la comunidad de usuarios, a la que escuchan y a la vez temen por su reacción al juego. En nuestra opinión, en Demonicon se ha cuidado muy bien el aspecto rolero del título, que cuenta con profundidad suficiente para enganchar a los amantes del RPG. Algo menos claro está el tema de los gráficos. No tiene por qué ser un problema, seguro que los afinan antes de sacar el juego, pero la competencia ha dejado muy alto el listón.







# DARK

■ La segunda apuesta de Kalypso es Dark, un título desarrollado por Realmforge Studios que llegará en junio, y que combina acción y sigilo con rol. El juego ha sido creado siguiendo una estética estilo novela gráfica 3D y cuenta con secuencias tipo cómic. A diferencia de Demonicon, aquí los desarrolladores han optado por una solución gráfica atractiva y coherente con las limitaciones del equipo de trabajo, y además muy acorde con el ambiente de Dark, un juego que pretende volver a los orígenes del sigilo clásico y volver a poner de moda a los vampiros.

Eric Bane, el protagonista de Dark, es un personaje que comienza sin saber quién es, y que pronto descubre lo inevitable: es un vampiro de "medio pelo" cuya misión es convertirse en un vampiro completo bebiendo la sangre de su creador. De lo contrario, se acabará siendo una especie de mascota sin cerebro para los otros vampiros.

Para conseguir su objetivo tendrá que luchar sin armas, o mejor dicho, empleando sus letales poderes vampíricos, ataques de *melee* y el sigilo. Al igual que en Demonicon, se ha implementado un sistema de XP y habilidades que podremos desbloquear y mejorar para que nuestro personaje sea más potente. Por cierto, el sistema no solo premia matar enemigos o cumplir una misión, también nos dará más experiencia si asesinamos a alguien en sigilo.










El juego está ambientado en el 2020, en una versión negra con influencias góticas de Nueva York, una acertada mezcla de elementos modernos y clásicos que crea un ambiente muy especial. Para la creación de Dark los desarrolladores se han inspirado en títulos como Thief o Dishonored (casualmente, este último cuenta con una habilidad de teletransporte muy parecida a la de Dark), The Darkness (para las habilidades) o Borderlands, aunque también hay algún que otro guiño a películas como Blade (ese, el de las gafas).

Nuestro vampiro, mezcla de humano y monstruo, cuenta con habilidades como Shadow Leap o Shadow Kill, la primera para saltar sin ser detectado y la segunda para además matar al enemigo, y un modo de visión que descubre a los malos por la circulación de la sangre. Como en Demonicon, el control es muy fluido y va muy bien con un mando.

SANTIAGO BLÁZQUEZ

■ ¿No te recuerda a World of Goo? A nosotros sí.



# ALIEN SPIDY

■ De este título se habló muy poco, por no decir nada, en Berlín pero, al igual que Dollar Dash, también va a estar disponible para cuando leas estas líneas (en plataformas PC, Playstation Network, Xbox Live Arcade y PC).

Alien Spidy es un título con un carácter muy distinto respecto al resto de los juegos mostrados por Kalypso. Se trata de un juego modesto pensado para un público muy joven (de hecho tiene un PEGI que lo recomienda a partir de solo tres años).

Con una estética que a nosotros nos recuerda mucho a la de World of Goo HD para iPad, es un arcade de plataformas y estilo cómic que cuenta con tres escenarios y 70 niveles. Spidy, su protagonista, es un alienígena que ha perdido contacto con su amiga la exploradora Virgi, así que se dirige a la Tierra a buscarla. Tras acabar estrellando su nave, Spidy empieza un peligroso viaje en un mundo 2D/3D en el que tendrás que poner a prueba tus reflejos y tu velocidad para seguir el ritmo de la acción.

Bosques, estanques y cuevas son los escenarios en los que guiar al protagonista a través de una combinación de los desafíos de física y los puzles que incluye este plataformas. Los enemigos son de lo más variado y hay jefes finales, y además los desarrolladores (los chicos del estudio Enigma SP) han incluido más de 350 coleccionables y logros. Por cierto, para conseguir su misión, podrá hacer que Spidy dispare su tela de araña, se balancee y realice movimientos rápidos.

# SHOWROOM

## MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

### AMONG THE SLEEP

Formato: PC
Compañía: Krillbite Studio
Desarrolladora: Krillbite Studio
Lanzamiento: 2013



LA IMAGINACIÓN de un niño puede ser lo más, pero puede ser un peligroso enemigo si la criatura está sola en un cuarto oscuro por la noche. En esa realidad a medio camino entre lo real y lo surreal, *Among The Sleep* nos lleva a la mente de un infante de dos años para explorar un mundo misterioso donde seres extraños habitan las sombras y convierten la hora de la siesta en un suplicio.

### ROUTINE

Formato: PC
Compañía: Lunar Software
Desarrolladora: Lunar Software
Lanzamiento: 2013



*ROUTINE* PARECE querer transmitir ese tono de aislamiento que tenía *Alien*, la del 79, cuando buscas a tu tripulación desaparecida en una base lunar. *Routine* tiene corazón de juego de miedo y busca que nos sintamos siempre observados. Cuenta con elementos de roguelike en su diseño, con ciertos aspectos aleatorios, muerte permanente y total ausencia de un sistema de guardado tradicional.

### ASCEND: NEW GODS

Formato: X360, PC
Compañía: Microsoft
Desarrolladora: Signal Studios
Lanzamiento: Abril de 2013



PARECE QUE Xbox Live Arcade sigue creciendo, y Signal Studios aprovechará la situación para lanzar su RPG cross-plataform *Ascend: New Gods*. Los jugadores tendrán aliarse con un dios antes de lanzarse a combatir contra míticos titanes. Lo que define a *Ascend*, en cambio, será la posibilidad de jugar tanto en Xbox 360 y PC como en plataformas móviles, con lo que la partida nunca acabará.

### AXIOM VERGE

Formato: 360, PC
Compañía: Tom Happ
Desarrolladora: Tom Happ
Lanzamiento: 2013



CON EL bombazo de la escena independiente, hemos visto con una sonrisa el revival de los juegos de plataformas a lo *Metroid*. *Axiom Verge* nos recuerda muchísimo al original en el que se inspira, pero incluye una 'Glitch-gun' con la que romper literalmente los niveles para progresar y encontrar las mejoras. Tom Happ, su creador, ha sabido hacerlo destacar entre los demás.

### DISGAEA DIMENSION 2

Formato: PS3
Compañía: Nippon Ichi Software
Desarrolladora: Nippon Ichi Software
Lanzamiento: 2013




COMO PARTE del 20 aniversario de Nippon Ichi Software, el estudio lanzará otro juego de la querida saga *Disgaea*. Retomando el de 2004, *Heart Of Darkness*, la serie regresará con su característico combate por turnos así como viejos y nuevos personajes. Ha pasado bastante tiempo, pero esperamos que el estudio sepa aún plasmar lo que hacía tan única a la saga con estos personajes.

### AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

Formato: PC
Compañía: Frictional Games
Desarrolladora: thechineseroom
Lanzamiento: 2013



*AMNESIA: THE Dark Descent* fue una bocanada de aire fresco para el género de terror, motivo por el cual morimos de ganas por ver pronto su secuela. *A Machine For Pigs* se ambienta en un periodo diferente y sus desarrolladores, thechineseroom, están introduciendo variaciones importantes en el diseño de niveles y en el combate, aunque confiamos en que las sombras y la locura sigan tan presentes como antes.

### ONE PIECE: KAIZOKU MUSOU 2

Formato: PS3, PSVita
Compañía: Temco Koei
Desarrolladora: Namco Bandai Games
Lanzamiento: Por confirmar



QUIZÁ SE trate de una de las fusiones de franquicias más inesperadas, pero la combinación de *One Piece* y *Dynasty Warriors* le ha ido muy bien a Namco Bandai, y por eso no sorprende que haya una secuela. Promete abordar viejos arcos narrativos de la saga, así como aumentar los enemigos por batalla, así que *Kaizoku Musou 2* probablemente lo pete bastante.

### WATCH DOGS

Formato: Wii U, PS3, PS4
Compañía: Ubisoft
Desarrolladora: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: Por confirmar



EL TÉRMINO multiplataforma va a adquirir un nueva definición gracias al lanzamiento de *Watch Dogs*, uno de los juegos que se quedan a medio camino entre esta y la próxima hornada de consolas. Con PlayStation 4 casi presentada, porque aún no sabemos cómo luce, sabemos que tendrá una versión, como en Wii U y su predecesora. Será divertido ver las comparaciones y si llega a Xbox 360.



## CONFIRMADO Sniper Ghost Warrior 2 (Multi)

Pese al duro proceso de desarrollo, parece que *Sniper Ghost Warrior 2* por fin tiene fecha de lanzamiento: este marzo. Esperamos que City Interactive haya sabido emplear bien este tiempo extra en el juego.



## APLAZADO Shadowrun Returns (PC, Mac, iOS)

Desde que el juego apareció en Kickstarter allá por marzo de 2012 hemos estado muy encima de él, pero todavía tendremos que esperar hasta abril porque la gente de Harebrained Schemes quiere pulirlo más.

### RADIO THE UNIVERSE

Formato: **PC**
Compañía: **6e6e6e**
Desarrolladora: **6e6e6e**
Lanzamiento: **2013**



*RADIO THE Universe* superó sin problemas su etapa en Kickstarter, y no nos extraña. Este ambicioso action-RPG en 2D es precioso y su estética ci-fi se funde perfectamente con la historia. La estructura de combates es interesante también, recompensando al jugador por plantear estrategias defensivas al acercarse a los entornos plagados en cada esquina con horrores inimaginables.

### TINY BARBARIAN DX

Formato: **PC, Mac**
Compañía: **StarQuail**
Desarrolladora: **StarQuail**
Lanzamiento: **Abril de 2013**



ESTE ES otro juego de Kickstarter que no pudimos evitar financiar a lo bestia. Inspirado en historias pulp y en Conan, *Tiny Barbarian* cuenta con un aspecto retro, un combate adictivo y un estilo y un cachondeo que exigen varias partidas. El juego en principio se lanzó gratis, pero el estudio le ha dado un lavado de cara completo. Habrá que pagar por él, pero probablemente merezca la pena. Gloria viejuna.

### LEGO: MARVEL SUPER HEROES

Formato: **Multi**
Compañía: **Warner Bros.**
Desarrolladora: **TT Games**
Lanzamiento: **2013**



UNA DE las mayores sorpresas del año fue la alianza de Marvel con Travellers Tales para crear un juego de Lego y Los Vengadores, esta vez con Spiderman y hasta con Deadpool. Los mayores héroes de la Tierra se preparan para frenar a Galactus: Devorador de Mundos y a Loki, una vez más. Nos sorprende que Marvel cuente con Warner, que posee DC, pero nos entusiasma que esto pase.

### TEKKEN CARD TOURNAMENT

Formato: **iOS, Android, Web**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **2013**



*TEKKEN CARD Tournament* parece querer mezclar el pedigrí de los juegos de lucha de la compañía con su historia como vendedora de juegos de cartas. Su propuesta de juego de peleas gratuito para móviles y tablets con barajas basadas en la saga Tekken que se pueden comprar y escanear con códigos QR nos hace llorar y echar de menos el maravilloso, carísimo e infravalorado *Eye of Judgement*.

### THE WITCH AND THE HUNDRED KNIGHTS

Formato: **PS3**
Compañía: **NIS America**
Desarrolladora: **Nippon Ichi Software**
Lanzamiento: **2013**



NIPPON ICHI Software, tras varios retrasos de este esperadísimo action-RPG exclusivo para PS3, sigue contando con nuestro interés. Normal, son los padres de *Disgaea*. El combate del juego luce bastante descabellado, con el jugador pudiendo convocar hasta 99 personajes en el campo de batalla mientras corretean a lo loco y se las dan de personajes de hack'n slash. Encantador.

### MUGEN SOULS Z

Formato: **PS3**
Compañía: **Compile Heart**
Desarrolladora: **Compile Heart**
Lanzamiento: **2013**



COMPILE HEART no pierde el tiempo: *Mugen Souls* quizá solo lleve un año en las tiendas, pero ya hay planeada una secuela. Su planteamiento es divertido: es un juego protagonizado por una jovencita que quiere conquistar el universo uniendo dos mundos alternativos. Esperemos que la secuela no esté tan censurada como el original, porque el espectáculo de lolitas era aún más cómico.

### RAIN

Formato: **PS3**
Compañía: **Sony Japan Studio**
Desarrolladora: **Sony Japan Studio**
Lanzamiento: **Por confirmar**



*RAIN* LLAMA la atención en el acto, y eso que se ha mostrado poco. Sony Japan quiere volver a romper convenciones con otro atmosférico juego de puzles, y este girará en torno a un chico invisible que habita un nuevo mundo desconocido y al que solo se puede ver bajo la incesante lluvia. El juego girará en torno a la exploración de ese mundo y los peligros que lo habitan.

### ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XII

Formato: **PSVita**
Compañía: **Temco Koei**
Desarrolladora: **Tecmo Koei**
Lanzamiento: **2013**



*ROMANCE OF The Three Kingdoms* lo ha pasado mal para retomar su esencia, pero este port del juego lanzado en 2012 debería apaciguar cualquier duda al respecto. El panel táctil de Vita se usará para añadir un nuevo esquema de control a la estrategia en campo de batalla y si el jugador cuenta con la versión de PS3, será posible combatir entre ambas plataformas.

A estas alturas no creemos que nadie se quede boquiabierto, mesándose los cabellos y musitando «pero... pero...» si decimos que el concepto tras Quantic Dream en general y tras la cabeza de David Cage y *Heavy Rain* en particular se nos antoja, en la redacción española de esta santa casa, poco menos que una infamia. Pero también es inevitable reconocer al diseñador un cierto sentido común a la hora de plantear sus propuestas estéticas y narrativas: David Cage ve los videojuegos como una prolongación interactiva de la narrativa audivisual, y se aferra a ello como una lapa. Lo hace hasta extremos en los que no le importa entrar en el peligroso mundo de la experimentación visual o en el replanteamiento de cómo deben contarse las historias en los videojuegos, y eso también es digno de ser valorado mientras que el mercado está consumido por secuelas clónicas para juegos triple A, y las grandes compañías entienden la innovación como la inclusión de modos cooperativos o rizar el rizo del multijugador. La crisis económica ha levantado una era de austeridad que amenaza con extinguir el brillo de la innovación en cualquier estudio que se atreva a ser diferente, y el resultado inevitable es un sistema en el que los juegos no se desarrollan: se maquillan, sepultados bajo una avalancha de divisiones corporativas, escrutados por interminables informes de ventas, notas previas de Metacritic y el testeo inagotable anterior a los lanzamientos. Hasta el thriller interactivo de Quantic Dream *Heavy Rain* sufrió esos informes y proyecciones previas al lanzamiento: Sony calculó que vendería entre 200.000 y 300.000 unidades. Lleva dos millones.

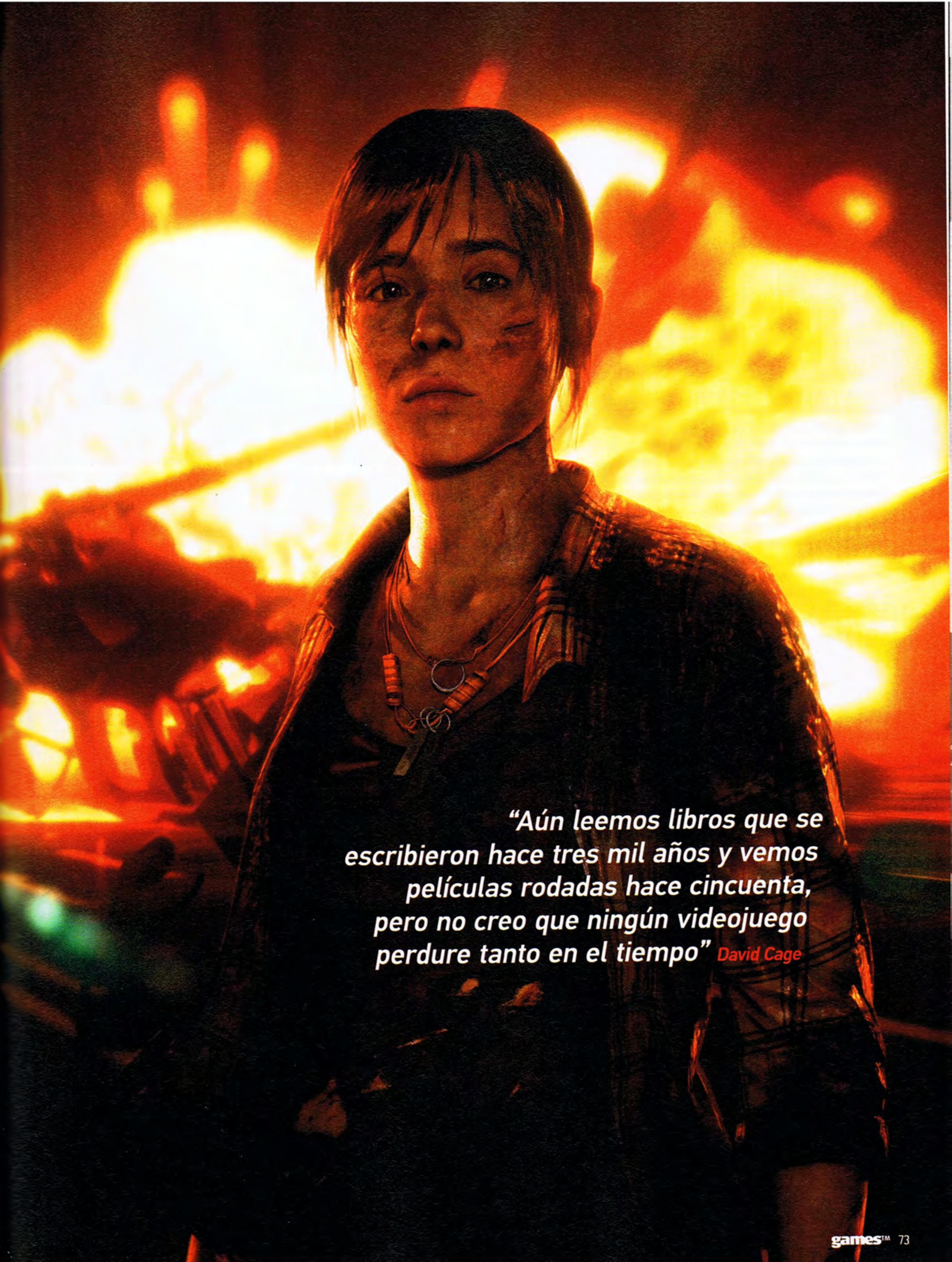
# NUEVA DIRECCIÓN

## *Ahora que el desarrollo del nuevo juego de Quantic Dream tras Heavy Rain, Beyond: Two Souls, se acerca a su conclusión, games™ habla con David Cage sobre cómo contar historias en los videojuegos.*

"No estoy seguro de saber qué es un videojuego 'comercial'," dice el efusivo CEO de Quantic Dream, David Cage. "Nunca empiezo a trabajar en un juego nuevo pensando 'Venga, esta vez voy a hacer algo comercial.' La pasión es lo que dirige mis pasos, así como el deseo de crear algo nuevo y compartirlo con los demás. Para mí, hay una idea muy simple detrás de todo ello: si puedo dar con algo lo suficientemente interesante como para pasar tres años trabajando a tope con el proyecto, habrá otra gente que lo encuentre igualmente apasionante de jugar."

Es una filosofía que aún tiene que traicionar por primera vez el agudo instinto del francés. Desde que fundó Quantic Dream en 1997, Cage (nacido David De Gruttola, David Cage es un seudónimo) ha guionizado, diseñado y dirigido los tres títulos que el estudio parisino ha lanzado al mercado. El thriller futurista *The Nomad Soul* es más tradicional en términos de mecánica comparado con juegos posteriores del estudio, pero aquí nació la idea de la narrativa interactiva que empaparía futuros proyectos. *Fahrenheit* hizo evolucionar esta técnica, sofisticando sus mecánicas de juego y poniéndolas por encima de la narrativa. Pero fue en *Heavy Rain* donde surgió la idea del drama interactivo, y donde Cage pudo poner su sensibilidad al servicio de una audiencia mayor, permitiendo que incluso aquellos no familiarizados con el mando se sintieran en la piel de actor, escritor y director durante toda la experiencia de juego.

"La narrativa interactiva es una experiencia única," afirma Cage. "Las películas puede disparar una respuesta emocional muy fuerte, pero ningún otro medio puede poner al jugador en la piel de un personaje durante diez horas, con la posibilidad de que cambie a



*"Aún leemos libros que se escribieron hace tres mil años y vemos películas rodadas hace cincuenta, pero no creo que ningún videojuego perdure tanto en el tiempo"* David Cage

voluntad lo que está sucediendo. El jugador participa en la creación tomando decisiones que cambian el transcurrir del argumento. La historia se convierte en un espejo en el que el jugador se puede mirar para descubrir quién es, qué piensa, y cómo reaccionaría a situaciones muy distintas.

"La industria del videojuego ofrece muchos juegos basados en la violencia y la adrenalina, lo que puede funcionar para determinado público," añade, "pero hay un mercado alternativo que no está interesado en pegar tiros, sino en una experiencia emocional significativa. Lo más sorprendente de este medio es cómo puede resonar emocionalmente en el interior de cada persona. Estamos solo empezando a descubrir su potencial, y estoy convencido de que veremos más y más juegos en los próximos años atentos a este paradigma."

Lo quiera o no, lo último de Cage *es* un juego comercial. *Beyond: Two Souls* está protagonizado por Ellen Page (*Juno, Inception*) en el papel de Jodie Holmes (el cincuenta por ciento jugable del título junto al ser etéreo Idan). La historia abarca quince años de la vida de Jodie, y usa el don sobrenatural de ésta tanto para contar una historia de aislamiento y soledad como para fijar un punto de partida emocional. *Heavy Rain* oscilaba entre cuatro personajes con una capacidad para empatizar variable, pero *Beyond* tiene solo uno para atraer al jugador: el peso que descansa sobre un actor que debe conducir entre diez y veinte horas de juego es enorme. A Cage no le gusta que insinuemos que la elección de una popular actriz de Hollywood puede haber sido una maniobra comercial: "La decisión de trabajar con Ellen no estuvo dictada por el marketing o por el atractivo de llevar su nombre en portada," aclara Cage. "Fue una decisión puramente creativa. Quería alguien que tuviera el aspecto, hablara y se moviera como la Jodie Holmes que tenía en mente. Y después de hablar con Ellen y leer el guión juntos, tuve claro que solo podía ser ella."

**No es la primera vez que Quantic Dream ha colaborado con famosos de la industria del entretenimiento (Bowie interpretó a una especie de Tron diarreico en *The Nomad Soul*, e hizo la banda sonora).** Pero conforme la captura de movimientos en 3D se va popularizando en la industria, no es suficiente con calzar a un famoso en el juego para vender unas cuantas copias más, sino que hay una oportunidad única de colaborar con otros artistas y hacer que el medio crezca con nuevas formas expresivas. Cage celebra el protagonismo de Page, describiendo a la actriz como una "fantástica mezcla de fuerza y vulnerabilidad." Page se involucró mucho más allá de una simple lectura de sus líneas dentro de una cabina de grabación: pasó meses haciendo captura de movimientos y sumergiéndose en el papel de Jodie. "Pasamos mucho tiempo simplemente hablando sobre el personaje," dice Cage. "Discutimos cómo debía moverse, hablar y cambiar a lo largo de los años: Ellen interpreta a Jodie entre las edades de 14 y 23 años. A menudo discutíamos aspectos del guión durante la captura de movimientos, y cambiábamos diálogos cuando teníamos la impresión de que Jodie no actuaría de tal manera o Ellen tenía alguna idea mejor. Hizo un trabajo estupendo dotando de humanidad al personaje, convirtiéndola en una persona real, capaz de experimentar emociones muy diversas. Muy pocas actrices tienen esta capacidad: es inteligente, puede ser divertida y te puede hacer llorar. Estuvo inmersa en esta experiencia y trabajó con la misma dedicación y energía que en cualquiera de sus películas."

Hablando con Cage queda claro que el origen de *Beyond* está tanto en la historia como en la tecnología. Quantic Dream está mejorando constantemente su motor propietario y sus técnicas de captura de movimientos, por lo que la continuación de *Heavy Rain* podría suponer un nuevo hito en este campo... aunque en cuestiones más sutiles de lo que aparenta. "La tecnología ha evolucionado muy significativamente desde *Heavy Rain*," señala Cage. "Por entonces, como en la mayoría de los juegos, filmábamos por separado rostro y cuerpo por cuestiones técnicas. Eso obligaba a recrear artificialmente la sincronización entre voz y cuerpo, y las interpretaciones sufrían por ello."

Fue necesaria una inversión en nueva tecnología, que se verá implementada por primera vez en *Beyond*. El estudio mostró un avance de cómo funcionaba en *Kara*, un vídeo enseñado en la GDC de 2012. "Con *Kara* inventamos la 'captura de interpretaciones', que es una tecnología que nos permite capturar animaciones faciales, vocales y corporales en una sola toma," explica Cage. "La interpretación completa se graba de forma simultánea, lo que nos permite sincronizarlo todo y capturar hasta seis actores a la vez, con las miradas alineadas correctamente (también capturamos movimiento de ojos) e interacción con objetos, obteniendo un nivel de realismo que era imposible con tecnología anterior."

■ *La interfaz del juego será similar a la de Heavy Rain, y el título seguirá usando pulsaciones de un solo botón para realizar acciones o control de personajes con sencillos movimientos de sticks.*



***"La decisión de trabajar con Ellen Page no vino dictada por el marketing o por el atractivo de tener un nombre popular que poner en la carátula del juego"* David Cage**



La implicación de Ellen Page llegó al punto de hacer captura de movimientos durante meses. Es la misma tecnología que se ha usado recientemente en cine para crear unos cuantos Gollums, Na'vi y Hulks.

## MÁS ALLÁ DE PLAYSTATION 3

DESDE QUE hablamos con David Cage, se ha comentado con insistencia en Internet la posibilidad de un título de Quantic Dream para PlayStation 4. El estudio ha registrado el dominio 'SingularityPS4.com', que no se corresponde con ningún proyecto en desarrollo en Quantic o Sony. La idea de que éste podría ser el primer título next-gen de la compañía viene del pasado: registros previos de dominios por parte de Quantic Dream siguen el mismo patrón nominativo (**heavyrainps3.com** y **beyondps3.com**). Aparte de sugerir con fuerza que este podría ser el título del próximo juego del estudio francés, el dominio anticipaba que el nombre de la nueva consola de Sony sería PlayStation 4 y no Orbis, como finalmente ha sucedido. Por otra parte, si todo transcurre como es de prever, es más que probable que el juego sea desvelado en el E3 de este año.

La última tecnología en captura de movimientos debería erradicar el efecto de caras flotantes que padecimos en LA Noire. Si será adoptada o no por otros desarrolladores aún está por ver.

La demo en tiempo real de Kara asombró al público de la GDC en 2012. Solo podemos intuir cómo habrá evolucionado el motor desde entonces.




No es de extrañar que esta tecnología cada vez esté más imbuida en el Hollywood actual por la amplitud de posibilidades que presenta. "Podemos crear actores virtuales, personajes que son clones en 3D de actores reales, con la misma cara, el mismo cuerpo, voz y gestos," exclama Cage. "Como director, tengo la posibilidad de trabajar de cerca en las emociones con los actores, asegurándome de que su trabajo quedará reflejado en el motor del juego. Con la ayuda de la tecnología, nos ayudan a que el jugador se implique en la historia y en el mundo virtual."

**Historia. Tecnología. Ambas funcionan a la vez en la cabeza de Cage y ambas son fundamentales en la visión del director: los juegos tienen que hacerse con todo el mundo en mente.** "Para mí, el desafío principal es encontrar una idea que mantenga al equipo interesado cada día del desarrollo," dice. "También debe estar basado en temas con los que todo el mundo se pueda identificar sin importar su nacionalidad, edad o sexo. Escribir una historia que interese a un jugador japonés, americano o alemán a la vez es un desafío muy interesante, sobre todo si no quieres restringirte a los temas tradicionales del medio."

Cage coquetea peligrosamente con la contradicción cuando habla de gustar a todos los públicos, pero está claro que todo lo enfoca desde una perspectiva personal: "*Heavy Rain* ha supuesto un giro importantísimo para mí," admite Cage. "Fue el juego que me hizo darme cuenta de que era posible usar este medio para contar cosas personales y no solo para hablar de héroes combatiendo hordas de monstruos. Puede sonar obvio para un escritor o un guionista de cine, pero es un tema que difícilmente se trata en los juegos. Como *Heavy Rain*, *Beyond* está orientado a crear experiencias emocionales para un público más maduro, pero esta vez, además, tenía el objetivo de hacerlo de forma distinta, creando una relación única entre el personaje y el jugador.

"Muchos jugadores siguen creyendo que una experiencia de juego conducida por la historia puede llegar a ser más cerebral y aburrida que un buen juego de acción tradicional. Tenemos que convencer al público de que los juegos basados en la historia proporcionan un tipo de entretenimiento distinto, uno que puede ser igual de satisfactorio que las mecánicas clásicas. *Journey* o *The Walking Dead* demuestran que hay un interés creciente en los juegos que se atreven a ser distintos, y creo que eso es muy positivo para la industria."

Cage tiene que trabajar en cómo salvar el abismo que media entre los jugadores hardcore que solo quieren juegos violentos y otro tipo de público. Aún tiene que desvelar cómo se controlará *Beyond* (las imágenes in-game que se han visto tomaban la interfaz de *Heavy Rain* como punto de partida) y Cage es reticente, más allá de unas vagas indicaciones, a comentar cómo funcionará el apartado interactivo del juego; al mismo tiempo

*■ Poner a una actriz de Hollywood en el papel protagonista debería, al menos, dar cierto empaque al conjunto. Que se acaben las frases en inglés chusco y la expresividad de un adoquín leyendo las líneas de diálogo.*



*■ El punto de vista de Idan permite percibir a otros personajes rodeados de halos. Dependiendo del color de estos, el jugador puede determinar la inocencia o inmoralidad de la gente que rodea a Jodie.*



## “Mi principal desafío es encontrar una idea que nos mantenga a mí y a mi equipo interesados durante todo el desarrollo” David Cage

que, fervientemente, se niega a encasillar en un género al título, como mucha gente hizo con su éxito anterior. "Bueno, no creo que *Heavy Rain* sea una aventura tipo point-and-click," insiste. "Este tipo de juegos están basados normalmente en puzles, inventarios, objetos a descubrir entre amasijos de píxeles, etcetera. No creo que ninguno de esos elementos estuviera presente en *Heavy Rain*. Muchas veces, la gente califica como point-and-click a juegos que, simplemente, tienen un argumento más o menos elaborado. Yo no lo creo así." En *games*™ tampoco lo creemos, pero David, hombre, la estructura de *Heavy Rain* era propia del género hasta las trancas. De todos modos, Cage se apresura a distanciar la mecánica de su nuevo título de este éxito anterior. "*Beyond* es un juego muy distinto a *Heavy Rain*," dice. "Por ejemplo, ofrece la posibilidad de saltar del control de Jodie al de la Entidad, que tiene habilidades específicas. La interfaz ha sido completamente rediseñada y la mecánica es también distinta. El juego transcurre a lo largo de quince años de la vida de Jodie, mientras que *Heavy Rain* solo se prolongaba cuatro días. El jugador descubrirá escenarios muy variados, y algunos de ellos, los más extensos, los podrá explorar con libertad. *Beyond* no se basa en los paradigmas típicos de los videojuegos. Es un viaje emocional en la vida de alguien. Es completamente interactivo, aunque la protagonista no lleve armas ni trepe por plataformas. Estamos intentando crear una forma distinta de jugar, una en la que la diversión no viene de tu habilidad para combatir, sino de tu capacidad para cambiar el destino de la protagonista."

**Al final, el destino de Jodie se decide a través de una gran cantidad de elecciones que el jugador toma a lo largo de su vida, sumado a cómo el nebuloso acompañante de la chica interactúa con el mundo virtual** (*Beyond* funciona de modo casi asimétrico, con los jugadores pudiendo cambiar en cualquier momento a Idan, cuyos vastos poderes permiten desde volcar tacitas de café a destruir edificios, todo ello -se supone- pulsando los botones correspondientes en el momento justo). "*Beyond* se basa en los mismos conceptos de elecciones y consecuencias que *Heavy Rain*, pero organizado de forma distinta," confirma Cage. "También tiene muchos caminos que llevan a finales muy diversos, con elecciones muy significativas que afectan a la historia y a la vida de Jodie."

Cage no cuenta más acerca de la historia, pero sí detalla su propia implicación en la creación del personaje y en los temas que se supone que van a descubrir los jugadores. "No se trata de escribir sobre tu vida; se trata de hacerlo sobre cosas que, emocionalmente, tienen un eco en ti, en vez de escribir sobre cuestiones que te dan igual," dice. "*Heavy Rain* trataba de mi experiencia como padre, *Beyond* habla de crecer, aceptar quién eres y qué hay en el otro lado."

Es curioso que temas como la inmortalidad y el Más Allá jueguen un papel primordial en *Beyond*. Pero después de todo, Cage es un narrador tan curtido en su campo como cualquier escritor, poeta, cantante o cineasta que usan las herramientas que les proporcionan sus respectivos medios como forma de expresión. El legado que dejará su obra, sin duda, es algo que debe preocuparle. "Aún leemos y disfrutamos libros que se escribieron hace tres mil años, y vemos películas rodadas hace cincuenta, pero no creo que ningún videojuego sobreviva tanto," dice en un extraño momento de duda. "No creo que tenga que ver solo con la tecnología: algunas películas mudas y en blanco y negro conservan intacta toda la magia que las hace especiales. Es más bien que los juegos están creados para ser un entretenimiento instantáneo más que para funcionar como piezas creativas o emocionales."

"No tengo ninguna duda de que esto cambiará en el futuro, y que veremos juegos que marcarán a la gente durante mucho tiempo," añade. "Pero todavía tiene que llegar un solo juego que soporte el paso de las décadas. Es un desafío interesante para los diseñadores de los próximos años." Y no hay duda de que Cage se ve como uno de ellos, un creador que intenta que su obra, a través de la experimentación y la tecnología, perdure.




### IDAN & JODIE

*UNA DE las características más interesantes de Beyond es la forma de interactuar que tienen Jodie y Idan. "El jugador puede cambiar con libertad de un personaje a otro, lo que significa que puede decidir cómo quiere que se comporten y cómo quiere que evolucione su relación," explica Cage. "Jodie no ve a Idan como una ventaja al dotarle de poderes. Lo ve como una maldición, algo que la distancia de llevar una vida normal. Todo lo que quiere Jodie es ser como los demás, pero la presencia de Idan lo hace imposible. Idan puede ser, a veces, amable y protector, pero también celoso, posesivo y violento. Jodie tendrá que aceptar quién es, alguien especial, alguien diferente, alguien que nunca quiso ser. Idan es la persona a la que más quiere y odia en el mundo. No puede vivir con él, ni tampoco sin él."*

# KOJ!MA HABLA



Fotografía de Greg Moss

En lo tocante a videojuegos, puede que solo haya unas cuantas franquicias que han generado seguimiento y reconocimiento universales. Y es que, mientras cada vez más títulos caen en las trampas de la reinvención y la saturación, para los personajes nunca ha sido fácil mantener un legado duradero.

Andábamos cavilando todo esto mientras esperábamos para entrevistar a Hideo Kojima, el enigmático creador de la saga *Metal Gear*. Kojima se encuentra recorriendo el mundo como parte de la promoción de *Metal Gear Rising: Revengeance*, de Platinum Games. Tras 25 años de *Metal Gear*, el mundo está empezando a expandirse al cuidado de estudios más jóvenes, fuera de las manos de Konami y, sobre todo, Kojima.

Snake se ha vuelto viejo, los Patriotas se han separado y, contra todo pronóstico, Raiden se ha convertido en todo un fiera. Solo hay una cosa que el tiempo no parece haber cambiado: la pasión de Kojima por crear ocio.

La principal *rock star* de los juegos se sienta ante nosotros para discutir la accidentada producción de *Rising* y su entusiasta visión del futuro de la serie *Metal Gear*.



**Desde el principio me ponía algo nervioso una cosa, ya que Platinum es muy buena haciendo juegos, pero no tanto en cumplir los plazos", dijo riendo entre dientes Kojima, ofreciéndonos un raro atisbo del hombre que hay tras el producto.** "Como suelen tomarse su tiempo para hacerlos, de entrada estaba un poco preocupado. Pero les dije que, para tener éxito mundial, no solo había que hacer un buen producto sino también cumplir el programa".

"Y esta vez cumplieron y entregaron el producto a tiempo, así que creo que han aprendido algo importante. Sobre todo Hideki Kamiya (el diseñador de Platinum Games), que estaba muy sorprendido de que lo hubiesen conseguido".

Platinum Games tiene esa reputación. La empresa se formó a partir de Clover Studios, financiados por Capcom, y recientemente alcanzó notoriedad con títulos de acción como *Bayonetta*, *Vanquish* y *Anarchy Reigns*. Con relación a *Rising: Revengeance*, Kojima afirma que era el único estudio capaz de manejar dicho proyecto.

"Platinum Games fue al final la única opción en la que confiaba. Era importante que el desarrollador destacase en la creación de

juegos de acción y que también comprendiera los aspectos culturales de un arma como la catana. Platinum era el único estudio que cumplía esos criterios y podía proporcionar una dirección concreta".

Es interesante que Kojima mencione la necesidad de una dirección concreta, ya que su estudio interno Kojima Productions se reveló incapaz de lograr tal cosa con dicho juego. Pese a un anuncio oficial en E3 2009, *Metal Gear Rising* (con "Acción centelleante" como eslogan en vez del habitual "Acción de espionaje táctico") estaba lejos de ser completado. Mientras el equipo se esforzaba por conseguir que el juego alcanzase un estadio en el que se pudiese jugar, Kojima estuvo a punto de cancelar por completo todo el proyecto.

"*Rising* surgió porque el equipo más joven de Kojima Productions iba a hacer el siguiente título de *Metal Gear*. Pero, como abordar una de las partes de la serie principal era demasiado para ellos, propusieron una especie de secuela en la que Raiden fuese el personaje principal.

"Nosotros mismos estuvimos trabajando a conciencia en ello durante dos años", reconoce. "Teníamos un argumento, diseños de personajes, modelos y fondos. Pero el equipo aún encontraba dificultades con el diseño del juego".

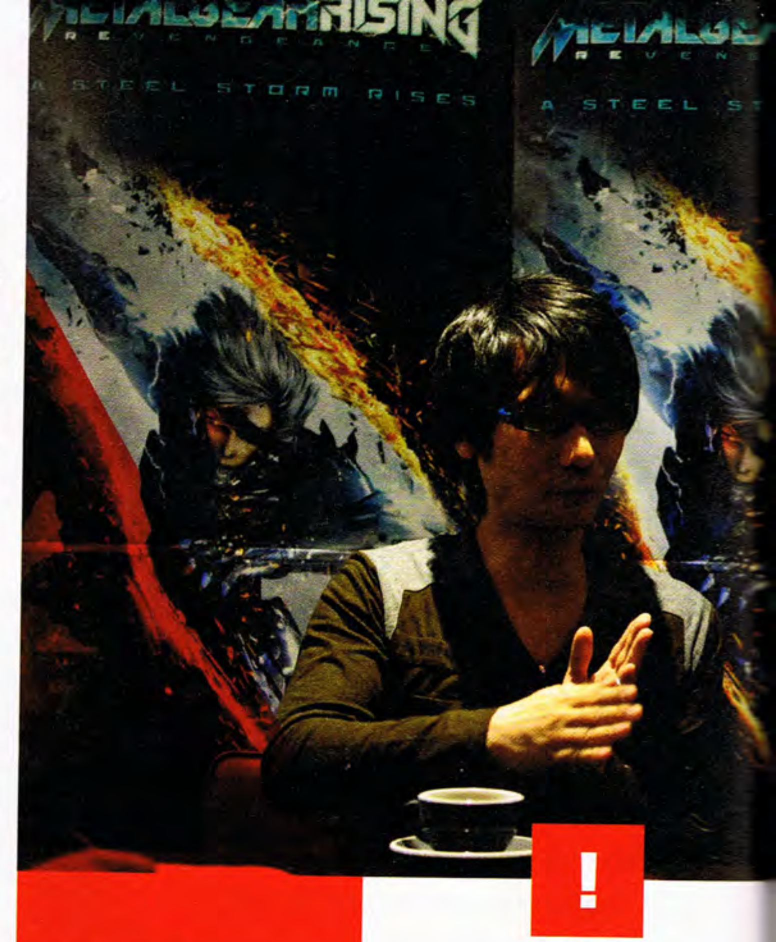
"Teníamos grandes programadores y un estupendo equipo, pero con una mentalidad muy científica. Por ejemplo, cuando abordaron la mecánica de cortar objetos libremente, lo hicieron de una forma sumamente detallada, casi como una simulación industrial. Era lento, metódico y muy preciso", explica Kojima, profundizando un poco más en el juego que podría haberse elaborado. "Era posible cortar cualquier cosa, como enemigos y elementos del escenario, y todas los trozos caían de forma realista como en una simulación física. También se quedaban en el escenario: era posible tropezar con ellos, darles una patada y usarlos como parte del juego. Todo resultaba muy preciso, pero también muy exigente para el sistema, y era difícil equilibrarlo con la mecánica del juego".

**"Cuando surgían problemas, lo que ocurría normalmente es que yo tenía que involucrarme y empezar de nuevo".** No es la primera vez que esto ocurre, pues Kojima hizo lo mismo en 2001 con *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* tras intentar abandonar la franquicia. "Pero, como ya estaba ocupado con *Ground Zeroes*, lo que intenté fue cancelar el juego en este punto. Si Platinum se hubiese negado, *Rising* no existiría".

"Lógicamente, el anuncio del juego en E3 generó un cierto nivel de publicidad y expectación. El problema era que ya habíamos mostrado *Metal Gear Solid: Rising* en E3 y muchas personas estaban entusiasmadas con el juego. De modo que intenté seguir manteniendo el proyecto vivo de alguna manera".

"Platinum Games era el único estudio que en mi opinión podía retomar el juego y hacerlo bien", asegura, aunque el producto final no es exactamente lo que Kojima Productions había imaginado. Para lograr que el juego funcionase, Platinum tuvo que prescindir de parte de la mecánica más intrincada.

**"HUBO UN MOMENTO EN EL QUE ESTUVE A PUNTO DE CANCELAR EL JUEGO. SI PLATINUM SE HUBIESE NEGADO, RISING NO EXISTIRÍA"**








El artista Yoji Shinkawa no pudo hablar con nosotros porque se encontraba pintando esta ilustración.

## AYUDA EXTERNA

**ESTA NO ES la primera vez que Hideo Kojima ha subcontratado el desarrollo de un título de *Metal Gear Solid*, aunque la última no salió tan bien como ahora con Platinum. "Hay que elegir el estudio apropiado para el proyecto. En el pasado hicimos *Twin Snakes* con Silicon Knights y no salió tan bien, y creo que en parte fue porque intentamos controlarlo demasiado", señala, aunque ello tampoco quiere decir que se oponga por completo a la idea de derivar de nuevo el universo *Solid*. De hecho, el desarrollador tiene una clara idea de expansión. "Creo que *Rising* es un caso especial. En el futuro quizás haga otros juegos en los que aparezca The Boss; eso es lo que me gustaría hacer. Pero en lo tocante a títulos derivados de otros... puede que más adelante haya otro *Rising*, aunque no quiero que se convierta en una costumbre".**




"Cuando se lo pasamos a Platinum Games, eliminaron parte de esa precisión pero se concentraron en hacer un corte satisfactorio. La versión final de Blade Time fue gracias a Platinum y el hecho de que su sensatez aportase un equilibrio a la ecuación. Al final, Platinum se encargó del proyecto e hizo un buen trabajo, y como consecuencia de ello tenemos un estupendo producto".

**Metal Gear Rising: Revengeance ha tenido un éxito comercial y de crítica casi universal, pero el hecho de que Kojima hable con tanta estima del resultado final no significa que crea que el estudio no puede mejorar aún más.** Por el contrario, a Kojima le preocupa que la tecnología del estudio no alcance el nivel apropiado (algo preocupante si se tiene en cuenta que la próxima generación de consolas está muy cerca). Quizás sea una forma de decir que Platinum está trabajando en un motor nuevo, si bien solo cabe conjeturar lo que podría hacer para las nuevas consolas.

"El equipo de Platinum consigue crear juegos de acción mejor que nadie. Los aprecio individualmente como personas, y ahora también son capaces de hacer las cosas a tiempo. Esto es muy importante", dice con una sonrisa traviesa. "Pero creo que todavía podrían mejorar su nivel tecnológico, porque no acaba de estar a la altura. Si hiciésemos algo con ellos de cara al siguiente proyecto, quizás les diríamos que utilizasen FOX Engine, o a lo mejor su motor de úiltima generación. Aún no lo sé, pero yo mejoraría esta parcela. Si consiguiesen hacelo con su tecnología, serían sin ningún lugar a dudas un estudio de nivel mundial".

Como ya han pasado tres años desde *Metal Gear Solid: Peace Walker*, el último juego de Hideo Kojima, lógicamente nos interesaba saber lo que el cerebro había imaginado en un principio para *Rising*. Y resulta que Kojima tiene una idea muy clara de lo que le hubiese gustado hacer con dicho título.

"El producto *Rising* original tenía la intención de narrar la historia comprendida entre *Metal Gear Solid 2* y *4*. Creo que ahí existen muchas posibilidades y pueden contarse historias interesantes. El problema de *Rising* es que el jugador encarna a Raiden, un cíborg sobrehumano, y por tanto la dirección tenía que cambiar. No quería concentrarme en

## ! EL FUTURO DE METAL GEAR SOLID

EL DESTINO de la franquicia *Metal Gear Solid* se encuentra actualmente en el aire. Aunque Hideo Kojima ya ha hablado de *Ground Zeroes*, no podemos evitar preguntarnos dónde encaja en sus planes *The Phantom Pain*. En la entrevista, Kojima ha hecho mucho hincapié en las secuelas numeradas y su importancia para la serie *Metal Gear Solid*, y por ello parece extraño que su próximo proyecto sea *Ground Zeroes* en vez de *Metal Gear Solid 5*. Aunque da la impresión de que podría ser su trabajo más importante hasta la fecha.

"La serie *Metal Gear Solid* ha ido evolucionando hacia mi visión de lo que tendría que ser el género *stealth*, y *Ground Zeroes* es el próximo paso de esa evolución".

"Como medio, los videojuegos no han madurado demasiado durante los últimos 25 años. Siempre se trata de matar zombis y alienígenas. Y no es que no me gusten esos juegos, porque son divertidos, pero creo que a este género aún le queda mucho camino para madurar. Durante estos 25 años he intentado introducir temas maduros con la serie *Metal Gear*, pero aún no hemos llegado al nivel del cine o la literatura. Queda mucho por hacer, y eso es justamente lo que quiero abordar con mi próximo proyecto, *Ground Zeroes*".

"En él voy a tratar muchos tabús (muchos temas maduros) que son bastante arriesgados. Sinceramente no sé siquiera si podré editar este tipo de juego, y aunque lo hiciese tampoco sé si se venderá bien porque es un poco extremado".

"Pero como creador quiero afrontar este riesgo. Como productor, mi papel consiste en vender el juego, pero este proyecto estoy abordándolo más bien desde el punto de vista del creador".

"Es muy posible que un día, cuando ya haya salido *Ground Zeroes*, me llamen los del departamento de dirección y me digan: '¿Qué estas haciendo, Kojima? Este título no vende. ¿Qué es lo que ha pasado?' Y entonces yo podré decir: "No os preocupéis; *Rising* sí que vende bien".

el aspecto *stealth*, sino crear una fantasía de poder en la que uno es un cíborg *ninja* capaz de hacer cosas increíbles y liberar adrenalina".

"El único problema que tiene esto es que, en mi opinión, Platinum hubiese experimentado dificultades para desarrollar el juego si se hubiese puesto entre *Metal Gear Solid 2* y *Metal Gear Solid 4*. Como esa historia solo existe en mi mente, los de Platinum hubiesen tenido que consultarme en cada paso del proceso, y seguramente les hubiese resultado difícil desarrollarlo".

"Por eso decidimos colocar *Rising* después de *Metal Gear Solid 4*. Eso realmente concedió más libertad a Platinum, que pudo desarrollar el futuro de Raiden sin tener que preocuparse por su lugar en la evolución de la serie".

"Dicho esto, de entrada me opuse a algunas de las ideas que proponían. Por ejemplo, hay una escena en la que Raiden arroja al aire a Metal Gear Ray, y yo pensé en un primer momento que era ridículo. Pero, cuando lo pusieron en el juego y tuve la oportunidad de jugar, en la práctica me sentí muy cómodo en ese contexto. Mi trabajo no consiste necesariamente en pelearme con ellos (a veces tenemos desacuerdos), pero tuve que hacer algunos pequeños cambios para asegurarme de aprovechar al máximo las posibilidades de Platinum y trabajar en algo que se beneficiase de ambos estudios".

**A Kojima tampoco le entusiasma demasiado que Raiden sea la estrella de este título derivado, ya que él hubiese preferido que fuese otro cíborg el que ocupase el lugar central.** "Personalmente creo que, puestos a hacer un juego basado en Raiden, tendrían que haberse concentrado en Frank Jaeger, pero el equipo prefería a Raiden y yo les dejé hacer", comenta. "Sin embargo, creo sinceramente que, si tuviésemos que hacer una secuela de *Rising*, el personaje principal debería ser Frank Jaeger, enfrentándose a zombis (zombis propulsados por nanomáquinas). Eso es lo que estoy proponiéndole al productor de Platinum, pero creo que me ignoran. Les dije que incluso escribiría un guión para el juego, pero el guionista de Platinum contestó que no hacía falta", añade riendo. A pesar de su fama de guionista que tiende a desarrollar ideas complejas, es bueno descubrir que de vez en cuando tampoco se opone en rotundo a una cierta dosis de realismo.

A medida que nuestro tiempo con Hideo Kojima va llegando a su fin, la conversación deriva hacia la industria de los juegos. Durante los últimos meses hemos observado que cada vez se iba subcontratando más desarrollo de estudios japoneses a occidentales, y esto representa un cambio en muchos aspectos. Pero Kojima no ve la necesidad de tales maniobras y quizás percibe el territorio con más transparencia que sus colegas de Capcom y Nintendo.

Sobre la cuestión de la disparidad entre los mercados de Oriente y Occidente, afirma: "No quiero que mis comentarios se interpreten como la opinión general de Japón, pero creo que ello se debe en parte a las diferencias culturales. En la época de los juegos basados en píxeles, la mecánica se aceptaba sin problemas independientemente de su origen. Pero, según han ido avanzando, se ha podido plasmar más detalles culturales en ellos".



## EL LEGADO DE KOJIMA

| | |
|---|---|
| 1987 | Metal Gear |
| 1990 | Metal Gear 2: Solid Snake |
| 1998 | Metal Gear Solid |
| 1999 | Metal Gear Solid: Integral |
| 2000 | Metal Gear: Ghost Babel |
| 2001 | Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty |
| 2002 | The Document of Metal Gear Solid 2 |
| 2002 | Metal Gear Solid 2: Substance |
| 2004 | Metal Gear Solid: The Twin Snakes |
| 2004 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater |
| 2004 | Metal Gear Acid |
| 2005 | Metal Gear Acid 2 |
| 2005 | Metal Gear Solid 3: Subsistence |
| 2006 | Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel |
| 2006 | Metal Gear Solid: Portable Ops |
| 2007 | Metal Gear Solid: Portable Ops Plus |
| 2007 | Metal Gear Solid 2: Bande Desinee |
| 2008 | Metal Gear Solid Mobile |
| 2008 | Metal Gear Acid Mobile |
| 2008 | Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots |
| 2008 | Metal Gear Online: Gene Expansion |
| 2008 | Metal Gear Online: Meme Expansion |
| 2009 | Metal Gear Online: Scene Expansion |
| 2009 | Metal Gear Solid Touch |
| 2010 | Metal Gear Arcade |
| 2010 | Metal Gear Solid: Peace Walker |
| 2011 | Metal Gear Solid HD Collection |
| 2012 | Metal Gear Solid: Snake Eater 3D |
| 2013 | Metal Gear Rising: Revengeance |
| PC | Metal Gear Solid: Ground Zeroes |
| PC | Metal Gear Solid 5 |

## ¿QUÉ ES RAIDEN'S REVENGEANCE?

**"RAIDEN apareció en *Metal Gear Solid 2* porque al final de *Metal Gear Solid Snake* se había convertido en un héroe legendario. Y no me parecía apropiado que un héroe así recibiese *codec calls* diciéndole cómo tenía que realizar acciones básicas".**

**"Por tanto, decidí que tendría más sentido introducir un nuevo personaje, un novato con la forma de Raiden. Éste podría evolucionar junto al jugador y mirar a Snake desde la perspectiva de un héroe. Esa fue la idea para *Metal Gear Solid 2*, aunque quizás no logramos transmitirla lo suficiente al usuario y en consecuencia el público reaccionó de una forma bastante negativa".**

**"En MGS4 volvimos a incluirlo como personaje y el círculo se cerró porque cada vez había más gente que quería jugar como Raiden. Y en *Rising* es el personaje principal. Ese es el auténtico sentido del título *Revengeance*: se trata de la venganza de Raiden, una vez más. Vuelve para vengarse de su falta de popularidad".**

"La cultura japonesa es muy distinta de la Occidental en lo tocante a estética, expresión de las emociones y tramas. Por tanto, muchos juegos creados en Japón no se venderán bien en Occidente, y por supuesto a la inversa. Esto tiene poco que ver con cualquier posible deficiencia en el diseño o la tecnología del juego, y en cambio está más relacionado con los gustos y puntos de referencia culturales".

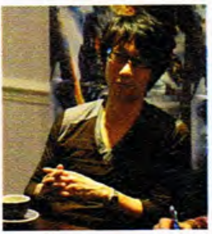
"Por lo demás, yo nunca creo juegos considerándome un 'desarrollador japonés', y tampoco quiero que se me perciba como tal. No presto atención ni a Oriente ni a Occidente, sino que sencillamente creo los juegos que deseo crear. Kojima Productions es un estudio global formado por creadores de todo el mundo que comparten esta misma visión".

**Lo cual no deja de ser acertado; además, en esta época de culturas hiperconectadas, no es justo plantearse la cuestión de la procedencia en términos unívocos.** Aunque, a la hora de considerar los juegos como una expresión artística, Kojima tiene una opinión muy decisiva... que, a la vista de su estilo enrevesado y cinematográfico, nos sorprendió un poco.

"No creo que sean arte, al menos no en el sentido tradicional. Los juegos tienen que ser interactivos y proporcionar un servicio al consumidor. Por tanto, el creador nunca tiene un control artístico completo. Por ejemplo, hoy día un artista puede crear la escultura de un coche con un volante cuadrado para intentar decir algo. Esto es válido en el mundo del arte porque el espectador no tiene que conducir ese coche. Pero, en el medio de los juegos, el nivel de expresión se halla limitado porque el usuario debe interactuar con el producto final. Los juegos constan de muchos elementos artísticos en cuanto a imagen y sonido, pero el producto final no es arte".

Hideo Kojima inició su andadura en los videojuegos hace 27 años con *Penguin Adventures* para Konami en el MSX. Ya ha conocido cinco generaciones de consolas de juegos, y durante ese tiempo ha creado una de las franquicias más populares. Cuando los principales editores están a punto de lanzar sus nuevas consolas, Kojima cree que aún puede seguir expandiendo las fronteras del sector.





■ Hideo Kojima está a punto de cumplir 50 años, aunque manifiesta más entusiasmo y dedicación que muchos de sus colegas más jóvenes.

"Sí, creo que todavía es posible expandir las fronteras. Es curioso que en la actualidad la batalla de la Psycho Mantis sea muy famosa y respetada por hacer algo de forma original, pero, cuando el juego se editó en su momento, la gente pensaba que era un fallo (*bug*). Hubo muchas quejas y yo recibí bastantes críticas por ello. Tuvieron que pasar diez años para que personas como vosotros jugasen con él y empezasen a demostrar su admiración, y fue entonces cuando empezó a ser respetado". Tras decir esto, Kojima expresó sus esperanzas respecto a la nueva generación.

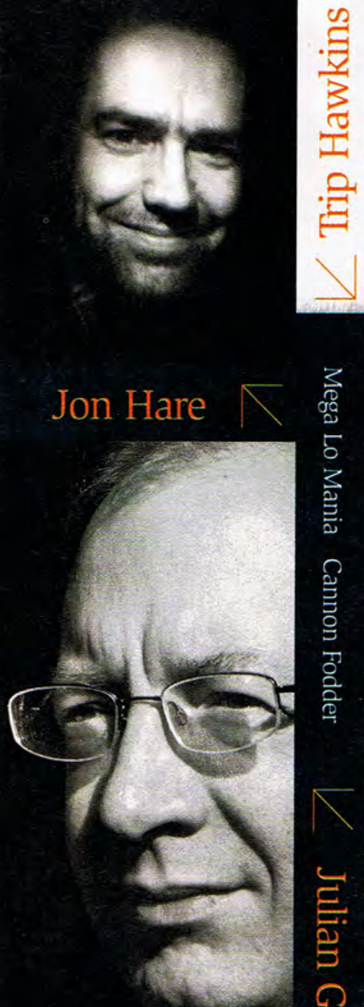
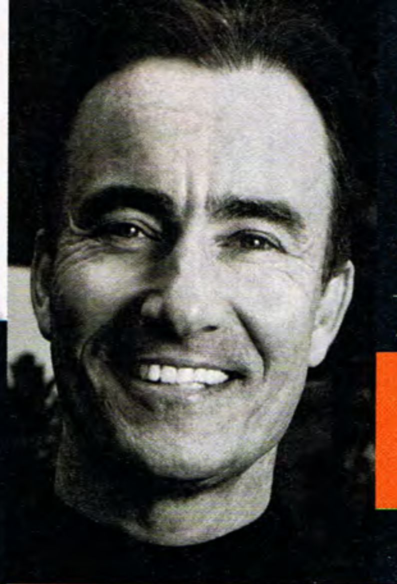
"Hasta ahora, los juegos han evolucionado sobre todo en lo referente a gráficos y sonido. Se trata de una forma de evolución vertical basada en las prestaciones audiovisuales del hardware. Y, aunque este tipo de progreso seguirá continuando, yo creo que los avances más interesantes implicarán una expansión horizontal. Estamos entrando en una época en la que el público podrá usar múltiples dispositivos para acceder a sus juegos por medio de la nube. Los jugadores podrán interactuar con consolas, *smartphones*, tabletas y ordenadores, que actuarán como pasarelas a una experiencia social en línea más amplia. Creo que es aquí donde se producirán los principales cambios en los próximos años".

Para rematar la entrevista, Kojima revela que solo ha visto un anuncio de la PlayStation 4 en su iPhone y que no ha podido informarse demasiado por estar de promoción. A la vez que se muestra deseoso de conocer nuestras impresiones sobre el nuevo lanzamiento, señala una importante pega del anuncio hecho por Sony.

"Por supuesto, siempre es emocionante que aparezca nuevo hardware", comenta. Y después añade: "El único problema es que de alguna manera choca con el anuncio de *Rising*".



**"NO PRESTO ATENCIÓN NI A ORIENTE NI A OCCIDENTE. CREO LOS JUEGOS QUE QUIERO"**



Trip Hawkins

Jordan Chey

Perfect Dark Player Manager Kick Off Dino Dini

Jon Hare

Mega Lo Mania Cannon Fodder

Banjo Kazooie

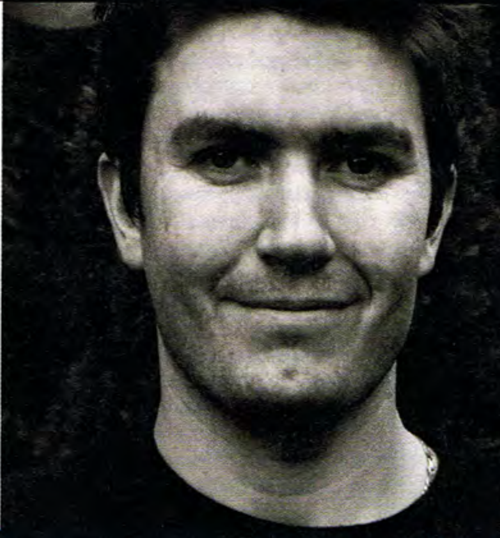
Jordan Mechar

Assassin's Creed III: Liberation

Julian Gollop

# ¿QUÉ HA SIDO DE ELLOS?

Populous Magic Carpet Dungeon Keeper Theme Park Syndicate Carmageddon: Reincarnation



Steve Ellis

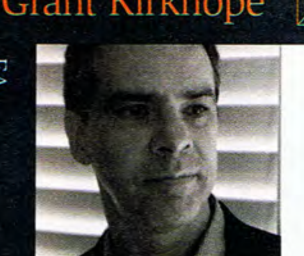
Los héroes del pasado no han desaparecido: todavía pululan, todavía quieren decir algo más en el sector. En games™ nos hemos vuelto detectives por un mes rastreando algunos de los más grandes creadores para hablar con ellos del pasado, el presente y el futuro. También de Kickstarter, claro.

Laser Squad

Les Edgar Karateka The Last Express

UFO: Enemy Unknown Grant Kirkhope

EA







Hawkins tiene razón, tal vez es mejor que no hablemos de 3DO.




# El padre de Electronic Arts

**NOMBRE:**
**TRIP HAWKINS**
**DÓNDE ESTUVO:**
EA, EA Sports, 3DO, Digital Chocolate
**QUÉ HACE AHORA:**
Extreme Realities, un "Kinect de bolsillo"
**CREACIONES NOTABLES:**
Electronic Arts, el sistema 3DO






ACERCA DE **SUS MEJORES MOMENTOS:** "Lo mejor fue fundar EA. No existiría sin mí. Lo mismo con EA Sports. Soy como un inventor, pero de los que también crean y llevan las riendas del negocio. Mi acuerdo con Sega catapultó el valor de la compañía. Y he hecho enormes contribuciones al mundo PC".

ACERCA DE **EL FRACASO DE 3DO:** "¡No hay tiempo para hablar de esas cosas! Te lo resumo: tanto el producto como el modelo de negocio se adelantaron a su tiempo".

ACERCA DE **SER MENOS FAMOSO QUE HACE 20 AÑOS:** "La verdad, prefiero y disfruto más el anonimato actual".

ACERCA DE **EL RUMBO QUE HA TOMADO SU CARRERA:** "Considero mi misión actual un don de Dios. Disfruto creando y teniendo la oportunidad de devolver más de lo que he recibido".



ACERCA DE **EA EN LA ACTUALIDAD:** "No soy quién para hablar".

ACERCA DE **KICKSTARTER Y LA NUEVA EDAD DIGITAL:** "Me encanta lo digital: todo el valor de tu negocio reside en la originalidad y en hacer un buen producto".

ACERCA DE **EL FUTURO:** "Luego te lo digo".

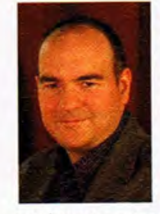
EA acumula más de 20 años de juegos.

*Millionaire City* parece un homenaje a la vida de Trip Hawkins.

Aquí se miran *Football Manager* y todos los sims de gestión deportiva.

# Señor del Fútbol en sus dos vertientes

**NOMBRE:**
**DINO DINI**
**DÓNDE ESTUVO:**
Anco, Abundant Software, Z-Axis, DC Studios
**QUÉ HACE AHORA:**
Igneous Entertainment, Breda University Of Applied Sciences
**SU LEGADO:**
Kick Off, Kick Off 2, Player Manager, Goal!



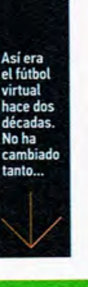
ACERCA DE **SUS MEJORES MOMENTOS:** "*Player Manager*".

ACERCA DE **SU FAMA COMO CREADOR DE CLÁSICOS:** "Asombrosa. Y un poco frustrante, porque no he encontrado aun la manera de volver como desarrollador indi. Espero poder regresar".

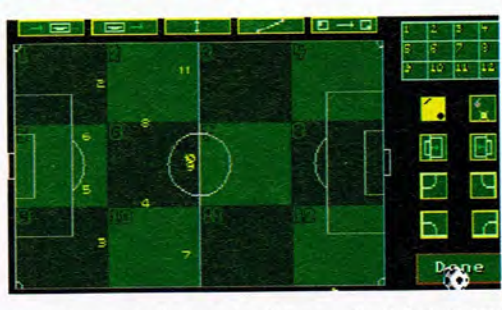
ACERCA DE **EL LEGADO DE DICHOS CLÁSICOS:** "Creo que es tan importante apreciar el pasado como mirar hacia el futuro... ¡Siempre que se tenga en cuenta el presente al hacerlo!"

ACERCA DE **VOLVER A CREAR JUEGOS:** "El día en el que pueda volver a ganarme la vida con los juegos, me tiraré de cabeza (tal vez combinado con mi trabajo actual) Que no te quepa duda alguna".

ACERCA DE **KICKSTARTER Y EL CROWDFUNDING:** "En teoría es la plataforma perfecta. El éxito reciente de *Elite Dangerous* me ha tocado muy de cerca, porque ese juego tuvo muchísima influencia en mí como creador de juegos. Me da esperanzas, porque si David Braben ha podido hacerse con casi dos millones de euros, estoy convencido de que yo podría recaudar el 10% de esas sumas, que es todo lo que necesitaría para poder hacer un nuevo *Player Manager*."



Así era el fútbol virtual hace dos décadas. No ha cambiado tanto...




ACERCA DE **EL FUTURO:** "Quiero empezar un doctorado, grabar un disco, crearme un perfil más público, sacar más juegos y enseñar a más estudiantes. Y cuando haya acabado, volver a hacerlo todo aún mejor".

ACERCA DE **EL RETORNO DE LOS CLÁSICOS:** "Tengo varios planes para volver donde lo dejé. Sólo planes, aunque ya estoy hablando con gente".

# El músico detrás de las partituras de Rare

**NOMBRE:** GRANT KIRKHOPE
**DÓNDE ESTUVO:** Rare, Big Huge Games
**QUÉ HACE AHORA:** Spark Unlimited, freelance
**SU LEGADO:** GoldenEye 007, Banjo Kazooie, Perfect Dark, Viva Piñata, Kingdoms Of Amalur: Reckoning, Desktop Dungeons



ACERCA DE **SUS COMPOSICIONES FAVORITAS PARA JUEGOS:** "Bedtime Story de *Viva Piñata 2* y Tirnoch de *Kingdoms Of Amalur: Reckoning*".

ACERCA DE **QUÉ SE SIENTE AL SER UN COMPOSITOR DE CLÁSICOS:** "Lo he dicho alguna vez, pero creo de verdad que para un artista, ya sea escritor, pintor, fotógrafo o lo que sea, que una sola persona admire su trabajo le hace más humilde. ¡La verdad es que no sé cómo expresarlo mejor!"

ACERCA DE **TRABAJAR EN RARE:** "Casi siempre trabajé con el mismo equipo cuando estuve allí. Siguen siendo buenos amigos y les echo de menos. Hay veces en las que las cosas encajan como si estuvieran diseñadas para funcionar en conjunto, y así es como me sentía con ese grupo humano. Los mundos y personajes que crearon hacían que nunca me faltase la inspiración".



Rare se manejó con soltura la primera y la tercera persona, los tiros y los saltos.

ACERCA DE **LA RARE DE HOY:** "A Rare se le ha dado mucha caña, pero hace falta que la gente se dé cuenta de que hace años que ya no es el mismo estudio. Hablaba hace poco con uno de los directivos sobre que va siendo hora de que nos quedemos con lo grande de Rare y dejemos que el estudio vaya hacia dónde sea que se dirigen ahora."

ACERCA DE **EL FUTURO:** "Estoy metido en el próximo *Ninja Gaiden*, con Danny Baranowsky en *Desktop Dungeons* Danny Baranowsky y en un proyecto por anunciar".

*Perfect Dark* nos demostró que la ci-fi a tiro limpio mola más allá del rolazo.



*Kingdoms Of Amalur* fue víctima de dos cosas: mala gestión y Todd McFarlane.

El tiempo pondrá en su sitio el impresionante *Viva Piñata!*. Algún día.

*Sensible World Of Soccer* se estrelló contra el 3D y ya pudo levantarse.

# El úllimo hombre Sensible




*Mega Lo Mania*: viajes en el tiempo de un dios espacial. Toma ya.

**NOMBRE:** JON HARE
**DÓNDE ESTUVO:** Sensible Software, Codemasters, Legba, Nikitova Games, Jagex
**QUÉ HACE AHORA:** Tower Studios, Vivid Games
**SU LEGADO:** Sensible Soccer, Wizball, Mega Lo Mania, Cannon Fodder, Speedball 2 Evolution, Word Explorer



ACERCA DE **SUS MEJORES MOMENTOS:** "*Sensible World of Soccer, Mega Lo Mania, Wizball* y *Wizkid*."

ACERCA DE **SU FAMA COMO CREADOR DE CLÁSICOS:** "Me sentiría miserable y de bajón si ninguno de nuestros juegos tuviese la categoría de clásicos, pero me hace tan feliz que la gente me recuerde como alguien con talento que parió éxitos..."

ACERCA DE **EL LEGADO DE DICHOS CLÁSICOS:** "Me cansa mucho la gente que no deja de mirar atrás y pedir que haga lo mismo, sobre todo cuando hablan de juegos que ya no están en mis manos... Eso sí, no reniego de ninguno de ellos, pero para mí ya forman parte del pasado".

ACERCA DE **LA INDUSTRIA DE HOY EN DÍA:** "Es un mal momento para crear títulos originales. Si eres un profesional independiente con experiencia, que no quiere encima el peso de tener que correr con la financiación de su propio estudio. Es un buen momento si eres joven, independiente y crees que no tienes nada que perder... ¡Porque lo más probable es que lo pierdas!"

ACERCA DE **KICKSTARTER Y EL CROWDFUNDING:** "Creo que existe un 50% de posibilidades de que me acerque a una de esas plataformas de aquí a un



# El más racional de los creadores de Irrational

**NOMBRE: JONATHAN CHEY**
**DÓNDE ESTUVO:** Looking Glass Studios, Irrational Games, 2K Marin
**QUÉ HACE AHORA:** Blue Manchu **SU LEGADO:** Thief, System Shock 2, BioShock, SWAT 4, Tribes: Vengeance, Freedom Force, Card Hunter

**ACERCA DE SYSTEM SHOCK 2:** "No teníamos ni idea de lo que estábamos haciendo, así que es muy especial para mí ver el cariño que le tiene la gente a ese juego".
**ACERCA DE BIOSHOCK:** "Es, sin duda, el juego que ha llegado a más público, así que estoy muy orgulloso de mi papel en su desarrollo".
**ACERCA DE FREEDOM FORCE:** "Fue el primer juego de nuestro estudio australiano, con un nuevo equipo en el que casi nadie había hecho un juego antes. Aún me cuesta creer que pudiésemos terminarlo, y más aún que nos saliera algo que tanta gente disfrutó jugando".
**ACERCA DE CARD HUNTER:** "Es el único que he disfrutado jugando durante producción. Normalmente, en esa etapa estás harto del juego, pero incluso hoy sigo jugando a *Card Hunter* cada vez que tengo ocasión".
**ACERCA DE SU FAMA COMO CREADOR DE CLÁSICOS:** "Es parte de un timo gigante: ¡un día nos van a pillar y se van a dar cuenta de que era una basura fraudulenta!"
**ACERCA DE QUE TU REPUTACIÓN TE PRECEDA:** "*Mi juegografía* es un activo increíble que hace mucho más fácil seguir trabajando en esto, así que me alegra poder exhibirla".
**ACERCA DE LA INDUSTRIA DE HOY EN DÍA:** "Estamos en un gran momento, porque todo está cambiando, el sector está agitadísimo. Nadie puede descansar en los laureles, así que no paran de pasar un montón de cosas emocionantes y creativas".
**ACERCA DE KICKSTARTER Y EL CROWDFUNDING:** "Por fin puedes pensar y financiar un juego dirigido a públicos concretos sin preocuparte del 'mainstream', del 'núcleo duro' y de toda esa mierda".
**ACERCA DE EL FUTURO:** "En algún momento quiero volver a hacer algo en primera persona... Todavía tengo un par de cosas que quiero decir en el género sin editores de por medio".



*System Shock 2* ya está en GOG.com. Lo dejamos caer, así, sin más.

*Freedom Force*... ¿Es un gran juego? No. ¿Le hemos echado mil horas? Dios, sí.

Nuestros grupos de rol no habrían muerto si hubiesen inventado esto en los 90: rolazo viejuno más Magic.

Durante un rato, *BioShock* y Rapture fueron la magia de la nueva generación. Hasta la primera vitacámara.

Pasatiempos digitales: el que no juegue que tire la primera letra.



año, pero creo que es más un apaño temporal que una solución permanente al problema de la financiación".
**ACERCA DE EL FUTURO:** "*Word Explorer* es mi gran proyecto actual para iOS, PC y Mac. *Speedball 2 Evolution* también está previsto este año para varias plataformas, incluyendo PC".

# Los ermitaños

## Que algunos no pudieran o quisieran hablar para este artículo no significa que estén sin hacer nada

LA ÚLTIMA obra de Eric Chahi antes de dejar Ubisoft Montpellier fue el curioso *From Dust*, antes de desaparecer otra vez del ojo público. Esperamos que, al menos, el creador de *Another World* y *Heart of Darkness* no se tire otra década y algo sin dar señales de vida.

Paul Cuisset, sin embargo, parece tener algo entre manos. Aunque lo último del hacedor de *Flashback* haya sido ese *AMY* embarrancado, el runrún de la industria indica que VectorCell, su estudio, está metido en un remake de *Flashback*.

Al que le va bien es a Chris Roberts, cuyo tremendo éxito con el crowdfunding de *Star Citizen* no sólo le ha dado a un notable empujón al veterano diseñador de *Wing Commander* y *Freelancer*, sino al propio género del simulador espacial, al que todos daban por muerto. Lamentablemente, no respondió a nuestras llamadas.

Fumito Ueda insiste en que *The Last Guardian* sigue vivo y que él sigue a bordo del proyecto, aunque sea como freelance. Eso sí, de sus proyectos futuros todavía no sabemos nada: con que termine un juego antes de que se acabe la siguiente generación nos conformamos.

Y luego está Augustine Yip, cofundador de BioWare y el primero de los tres socios en abandonar el videojuego como actividad profesional. Es médico: no va a volver.





**NOMBRE:**
**JORDAN MECHNER**
**DÓNDE ESTUVO:**
Broderbund Software, Smoking Car Productions, Ubisoft Montreal
**QUÉ HACE AHORA:**
Liquid Entertainment, diversos proyectos para cine y cómic
**SU LEGADO:**
Prince Of Persia, Karateka, The Last Express, Prince Of Persia: The Sands Of Time, Karateka HD remake

# Sobrevivió a las Arenas del Tiempo

ACERCA DE **SUS MEJORES MOMENTOS:** "*Prince Of Persia*. Todavía perdura, y me ha llevado a casi todo. Incluyo *Las Arenas del Tiempo*, que es uno de mis favoritos".

ACERCA DE **SU FAMA COMO CREADOR DE CLÁSICOS:** "Sienta muy bien que te digan que un juego en el que has trabajado ha dejado buenos recuerdos o significado algo en las vidas de la gente".

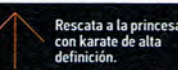
ACERCA DE **EL LEGADO DE DICHOS CLÁSICOS:** "He tenido mucha suerte con el éxito que ha vivido *Prince Of Persia*. Me ha abierto muchas puertas".

ACERCA DE **LA INDUSTRIA:** "Me siento afortunado de poder trabajar en tantos medios que adoro: novelas gráficas, películas, juegos... Ni estaba previsto ni planeado, pero ha resultado ser mejor que lo que había soñado".

ACERCA DE **KICKSTARTER Y EL CROWDFUNDING:** "El presente es un momento brillante para los desarrolladores independientes o en solitario. Es la primera vez desde los 80 en que es posible que una sola persona o un equipo pequeño saquen adelante un juego sin una gran inversión más allá de la imaginación y el talento. Con el potencial de alcanzar un público de masas o incluso de revolucionar la industria".

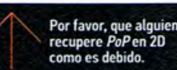
ACERCA DE **EL FUTURO:** "Mi próximo proyecto es un cómic, no un videojuego: *Templar*, que saldrá en julio... Espero que los jugadores que lean tebeos y aventura histórica le echen un ojo y lo disfruten."





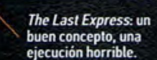
Rescata a la princesa con karate de alta definición.





Por favor, que alguien recupere *PoP* en 2D como es debido.





*The Last Express*: un buen concepto, una ejecución horrible.

# X-COM's original commander

**NOMBRE: JULIAN GOLLOP**
**DÓNDE ESTUVO:** Target/Mythos Games, Codo Technologies, MicroProse, Ubisoft Sofia **QUÉ HACE AHORA:** Gollop Games **SU LEGADO:** Laser Squad, Rebelstar, UFO: Enemy Unknown, Lords Of Chaos



ACERCA DE **SUS MEJORES MOMENTOS:** "*UFO: Enemy Unknown*... Y estoy muy orgulloso de *Chaos*."

ACERCA DE **SU FAMA COMO CREADOR DE CLÁSICOS:** "Es genial haber creado juegos amados por tanta gente. Espero que todavía me quede combustible para hacer futuros clásicos".

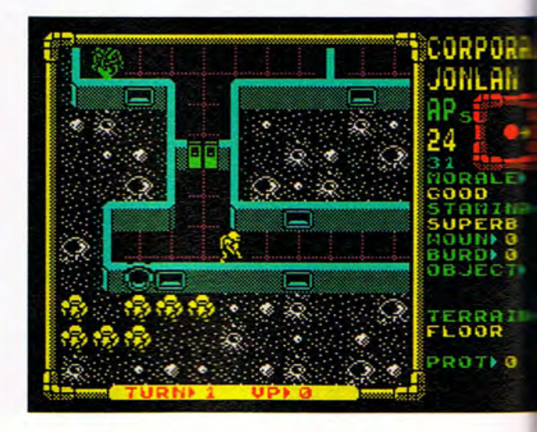
ACERCA DE **TOMARSE UN RESPIRO:** "Me tomé un año sabático tras mudarme a Bulgaria en 2005, pero es todo lo que aguanté antes de volver a sentir el impulso de crear juegos y volver al trabajo"

ACERCA DE **EL RELANZAMIENTO DE XCOM DE FIRAXIS:** "Habría estado bien trabajar en él, claro, pero ahora que Firaxis ha creado un juego realmente genial me alegra saber que *XCOM* está en buenas manos. Ojalá sirva para que haya un revival para los juegos de estrategia por turnos en general".

ACERCA DE **KICKSTARTER Y EL CROWDFUNDING:** "Supone una gran diferencia para los desarrolladores indis. Les permite tener publicidad, respaldo y distribución para sus proyectos. Diría que ahora mismo está impulsando las capacidades de desarrollos independientes tan deprisa que da miedo".

ACERCA DE **EL FUTURO:** "Estoy trabajando en un remake de mi juego de Spectrum de 1985, *Chaos*, un juego por turnos de magos batallando... Cuelgo mis avances en **www.gollopgames.com**, donde también iré subiendo betas jugables según vaya progresando".

*Laser Squad*, la madre del cordero de los juegos tácticos por turnos.



# Peter Molyneux no, el otro

**NOMBRE: LES EDGAR DÓNDE ESTUVO:** Bullfrog, EA, Creature Labs, Lost Toys Ltd, VIS Interactive **QUÉ HACE AHORA:** Stainless Games, Kuju **SU LEGADO:** Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Theme Park, Syndicate, FIFA Soccer, Carmageddon Reincarnation



*Populous*, en su género, aguanta muy bien el paso del tiempo.

No hay nada como masacrar bichos en *Magic Carpet*.



ACERCA DE **SUS MEJORES MOMENTOS:** "*Populous*: el día que inventamos los *god games*".

ACERCA DE **SU FAMA COMO CREADOR DE CLÁSICOS:** "Todavía me sorprende cuando se me acerca alguien y me dice que ha jugado alguno de nuestros juegos con cierta veneración, ¡sobre todo cuando lo dice alguien unos 20 años más joven que yo!"

ACERCA DE **EL LEGADO DE DICHOS CLÁSICOS:** "Había una identificación con el equipo original de Bullfrog que en algunos casos iba más allá de los juegos. Pero gracias a ese espíritu pudimos crear aquellos títulos y esa sensación es lo que la mayor parte de los que trabajamos allí, yo incluido, echamos de menos por encima de todo".

ACERCA DE **LA CARRERA DE SU EXSOCIO, PETER MOLYNEUX:** "Bullfrog dejó una marca indeleble y duradera en Peter y ha sido una influencia para los grandes juegos que ha hecho. Aunque asumo que habrá tenido las mismas dificultades para sacar adelante sus juegos que teníamos en Bullfrog, ha preservado la innovación y la personalidad como pilares de sus diseños".

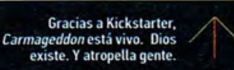
ACERCA DE **KICKSTARTER Y EL CROWDFUNDING:** "Tiene un doble efecto positivo: permite al desarrollador crear una demo funcional antes de acercarse a un editor o fondo de capital riesgo. Y también hace que el equipo considere lo que es importante para el consumidor, dado que tienen que elaborar argumentos de venta dirigidos al usuario final para conseguir el dinero".

ACERCA DE **EL FUTURO:** "Tengo la sensación de que podría embarcarme en un proyecto de alto calibre en un futuro muy cercano..."

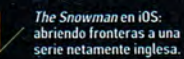


Ojalá EA se fije en lo que ha hecho Firaxis a la hora de rescatar un *Syndicate* digno.

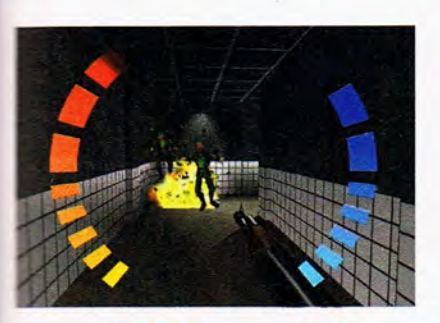
*TimeSplitters* fue un hito de la pantalla partida. ¿Lo echamos de menos? Mucho.



Gracias a Kickstarter, *Carmageddon* está vivo. Dios existe. Y atropella gente.



*The Snowman* en iOS: abriendo fronteras a una serie netamente inglesa.





*Halo* no fue el padre de los pegatiros modernos en consola: fue este *GoldenEye*.







# El hombre del Pegatiros de Oro reconvertido en ídolo de críos

ACERCA DE **SUS MEJORES MOMENTOS:** "*GoldenEye*, *TimeSplitters 2*... Aunque, sorprendentemente, estoy muy orgulloso de mi último juego –*The Snowman And The Snowdog*– porque ha sido una ruptura total con mi pasado".

ACERCA DE **EL LEGADO DE DICHOS CLÁSICOS:** "Siempre pensé que la gente seguiría adelante y dejaría de hablar de *GoldenEye*, pero me sorprende darme cuenta de que es posible que sigan recordándolo dentro de otros 15 años".

ACERCA DE **TENER UNA BUENA REPUTACIÓN:** "Cuando montamos Free Radical y creamos nuestros primeros títulos, era utilísimo poder decir lo de 'somos más de la mitad del equipo que hizo *GoldenEye*'".

ACERCA DE **SU SITUACIÓN ACTUAL:** "No espero que Crash Lab se dedique a hacer juegos de un único genero. Entiendo que los fans de nuestros juegos pasados busquen más de lo mismo, pero no nos vendría bien cambiar nuestros objetivos... Entre otras razones, porque los juegos buenos sólo salen de algo que disfrutas, y hace tiempo que no disfrutamos de los pegatiros como solíamos".



**NOMBRE: STEVE ELLIS**
**DÓNDE ESTUVO:** Rare, Free Radical Design, Crytek UK
**QUÉ HACE AHORA:** Crash Lab
**SU LEGADO:** GoldenEye 007, Perfect Dark, TimeSplitters, TimeSplitters 2, TimeSplitters: Future Perfect, Second Sight, The Snowman And The Snowdog

ACERCA DE **KICKSTARTER Y EL CROWDFUNDING:** "¿Qué pasa cuando a un proyecto de Kickstarter se le acaba el dinero sin haber terminado el juego? Me sorprendería que no viésemos muchos ejemplos de algo así en breve".

ACERCA DE **EL FUTURO:** "Espero sacar tiempo para crear prototipos este año. Todavía no tengo nada decidido, pero lo más probable es que no se parezca a nada de lo que haya hecho anteriormente y existe la posibilidad de que no vaya a ningún sitio. Ya veremos."

# DE BIOSHOCK AL HOGAR

**¿Qué pasa cuando tres desarrolladores de BioShock dejan sus trabajos, se mudan a una casa en Portland, Oregon, y hacen un juego de exploración pura? Que sale Gone Home... y la oportunidad de desvelar el misterio de una familia desaparecida**

**La narrativa siempre ha mantenido una interesante relación con los videojuegos.** Aunque casi todos los medios son capaces de crear historias con grados variables de éxito, es en los videojuegos donde a los usuarios se les dota de herramientas con las que construir sus propias experiencias narrativas. Pereo no es que los desarrolladores hayan sido especialmente solícitos a la hora de tendernos esas herramientas, sino que la narrativa suele estar a merced de las mecánicas de juego, y especialmente en esta última generación, ambos apartados de los juegos han estado especialmente desconectados. No hay más que mirar a las más de ocho horas de cinemáticas en *Metal Gear Solid 4* para ver hasta dónde llega la influencia de Hollywood en este mundillo.

Por suerte, hemos conocido métodos más sutiles para contar historias en los últimos años. Por ejemplo, la narrativa a través de los escenarios, que suele aparecer en mundos ya construidos: los holodiscos de *Fallout 3*, las pintadas de *Portal* y las cintas de audio de *BioShock* se usan para dar una profundidad extra a los jugadores que quieran más inmersión.

Independientemente de los métodos que se empleen para contar una historia, los juegos mainstream tienden a apoyarse en la violencia y la acción para conducir la narrativa. Ya sea a través de los habitantes chiflados de una ciudad submarina en *BioShock*, o incinerando el corazón robótico de una IA demente en *Portal*, los juegos vuelven una y otra vez a la violencia como una forma de motivación. Es sorprendente, en realidad: si los videojuegos son, quizás, la forma más expresiva de entretenimiento... ¿no son capaces de crear una experiencia puramente narrativa?

Se han relegado al mercado independiente los modos de contar historias sin la necesidad de un antagonista que amenaza con matarte en cada rincón del decorado. De hecho, títulos como *Dear Esther* o *Journey* cuentan historias de un modo que ningún otro medio puede aspirar a hacer. El título de debut de Fullbright Company, *Gone Home*, va a dar un paso más allá.

A diferencia de otros títulos contemporáneos de exploración, *Gone Home* confía en la familiaridad de lo que cuenta para seducir a los jugadores. Nuestras vidas no están escritas en piedra. Las relaciones se hacen y deshacen, nuestros familiares





## Johnnemann Nordhagen

Johnnemann trabajó anteriormente en 2K Marin como programador, en *BioShock 2* y en el DLC *Minerva's Den*. Actualmente trabaja en Portland con los cofundadores del nuevo estudio.



## Kate Craig

Kate se unió al proyecto *Gone Home* en agosto de 2012, en tareas de desarrollo de escenarios. Se dedicó a diseñar mapas en VRX Studios, y trabaja desde Canadá.



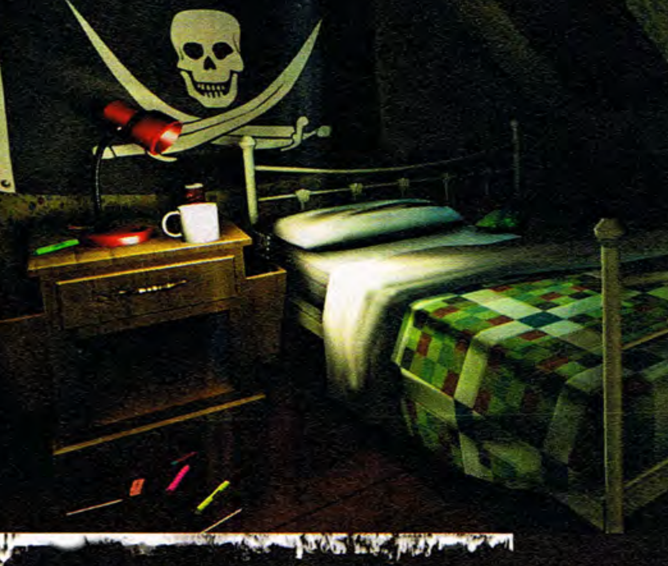
## Karla Zimonja

Karla pasó tres años en 2K Marin como documentalista, editora y guionista, colaborando con Steve en el DLC *Minerva's Den*, y prosiguió su trabajo en 2K con *XCOM* cuando Steve se fue a Irrational Games para hacer *BioShock Infinite*.



## Steve Gaynor

Steve trabajó en TimeGate Studios con *F.E.A.R*, fue guionista principal en 2K Marin con el DLC *Minerva's Den* DLC y trabajó en *BioShock Infinite* antes de co-fundar Fullbright.



■ Es posible que ese diario y esa taza te cuenten cosas sobre tu hermana que no sean del todo agradables... al fin y al cabo, no puedes evitar sentirte algo culpable por haber desaparecido de casa mientras ella maduraba sola.

■ Cada rincón de la casa puede ser inspeccionado. La diversión no está en llegar a la meta, sino en el camino hasta ella.

crecen y se distancian, y la vida sigue sin nosotros. Volver a casa después de un tiempo fuera suele ser motivo de alegría, abrazos incómodos y conversaciones amistosas. Pero nuestra protagonista, Katie, lo hace después de un largo viaje por Europa para encontrarse un hogar familiar abandonado y en penumbra. Hay cajas de mudanza por todo el pasillo, el salón muestra signos de una salida precipitada, y una nota de su hermana en la puerta principal le dice que no se preocupe, pero que no intente encontrarles. "Es un juego de pura exploración", explica Steve Gaynor, ex-desarrollador de *BioShock 2* y cofundador de Fullbright Company. "Tu tarea es explorar la casa, investigar por el escenario y descubrir qué ha pasado con la gente que vivía allí".

**Los primeros pasos en la casa funcionan como una extraña mezcla de terror y suspense.** Ambientando el juego en 1995, Fullbright Company ha construido una casa que toda una generación de jugadores reconocerá como inmediatamente familiar. El papel de pared cutre, el mobiliario de atroz mal gusto y una adolescente enamorándose del grunge tan en boga entonces: Fullbright ha escrito una carta de amor a nuestra infancia. Al principio, cada sombra te hará dar un respingo, y el crujir de los tablones del suelo te pondrá la piel de gallina, pero esto no es una mansión de Raccoon City. De hecho, en *Gone Home* no hay combate, ni siquiera interacción con otros personajes (es "100% exploración y narración", como lo describe Steve). "Es como cualquier casa en la que no hay nadie dentro, y solo tienes que echar un vistazo para averiguar qué tipo de gente vive allí, qué les interesa y qué es de sus vidas: puedes reconstruir toda su historia a partir de los objetos que han dejado allí," nos cuenta, y nos pregunta antes de que probemos el juego: "¿Qué le ha pasado a esta familia para que hayan decidido abandonar la casa?"

Una pregunta interesante, una cuya respuesta es emocionante y excitante desvelar. Casi cada objeto de la casa puede ser inspeccionado. La diversión llega cuando encuentras algo como un diario con candado bajo la cama de tu hermana y tienes que registrar el resto de las habitaciones para encontrar la combinación... solo para que sus páginas te den una pieza más del puzle. Rápidamente te das cuenta de qué ha ido pasando en tu ausencia, cómo tu hermana ha crecido sin ti, y el matrimonio de tus padres se ha deteriorado y cuáles son los oscuros secretos de los que se te aisló cuidadosamente cuando eras una cría.

Quitar el combate, los puzles y la interacción es un movimiento arriesgado, así que no sorprende que Steve se haya instalado en territorio independiente para explorar este enfoque. Aun así, después de trabajar en la franquicia *BioShock*, que se apoya tanto en la narrativa a través de los objetos y los escenarios, nos preguntamos qué es lo que no podía encontrar en el mundo de Rapture o entre las nubes de New Columbia. Para él fue sencillo pasar de trabajar con uno de los estudios más grandes del mundo a desarrollar con tres amigos, dos de ellos junto a él en Portland.

"Fue una progresión interesante en mi carrera," dice Steve, explicando que aunque empezó como diseñador de niveles en *BioShock 2*, no pasó mucho tiempo antes de que se le presentara la oportunidad de dirigir el DLC *Minerva's Den*, que despertó en él el interés por los ciclos de desarrollo más cortos. "Pude trabajar como diseñador principal y guionista de *Minerva's Den*. La experiencia entre los dos desarrollos fue muy distinta. Pasé de hacer algo con 80 o 90 personas en la oficina con *BioShock 2*, a trabajar con un grupo de gente tan reducido que cabían todos juntos en la misma zona. Eso hace que cuando se te ocurra algo simplemente puedes girarte y gritárselo al resto de la gente, y además estar todo el rato al tanto de cada detalle del desarrollo... todo el mundo acababa implicándose más en el proyecto, que resultaba más ágil".

> "TU TAREA ES EXPLORAR LA CASA E INVESTIGAR A FONDO CADA RINCÓN HASTA QUE DESCUBRAS QUÉ HA PASADO CON LOS HABITANTES"

Steve se enamoró de la inmediatez del desarrollo de *Minerva's Den*. La cercanía de las relaciones con sus compañeros y el nivel de control sobre todos los aspectos del juego, del diseño de los niveles a las armas, fueron un agradable cambio, en contraposición a trabajar con una gran maquinaria corporativa. Para Steve, volver a los grandes presupuestos con *BioShock Infinite* le causó un gran impacto.

"Suponía volver a una estructura en la que eres el desarrollador de un aspecto muy específico de un juego enorme, y me sentía muy aislado así.

## CASAS HAIKYO

*GONE HOME* SE inspira en parte en las casas *haikyo*, edificios abandonados en Japón que permanecen intactos durante años. En particular, la 'Casa Real' fue una gran influencia para Steve y el equipo de Fullbright: se trata de un edificio en el que se encontraron objetos y joyas que vinculaban a sus antiguos habitantes a la Familia Real japonesa. "Era como una cápsula del tiempo," explica Steve. "La gente había estado viviendo allí durante muchos años, y de repente, en un momento dado, dejaron la casa. El edificio no fue derribado, nadie recordaba ni siquiera que seguía allí… era fascinante".

Indagar en las posesiones de la familia permitió a los exploradores de la Casa Real inferir una cronología de sus vidas y recrear su historia. Los exploradores pudieron usar fuentes como Internet y distintas grabaciones para la investigación, pero tú no tendrás tanta suerte en *Gone Home*.

Ambientado en 1985, Internet y los teléfonos móviles aún no son de uso común, así que tendrás que poner en marcha tu olfato detectivesco para inferir qué ha pasado con los habitantes. "Queríamos que la historia pudiera ser descubierta por completo sin necesidad de salir de la casa", dice Steve.



■ La casa está completamente vacía y, salvo algunas cintas grabadas por tu hermana, la experiencia de exploración será totalmente silenciosa.

■ Es una locura la cantidad de amor y dedicación que se ha invertido en la construcción de la casa. Es la familiaridad que respira *Gone Home* la que lo distancia de juegos similares de exploración de entornos.

### Narrativa reconocida

El Independent Games Festival [IGF] ha reconocido como categoría 'Mejor Narrativa', y *Gone Home* ha sido nominada como finalista por ello, junto a *Cart Life, Dys4ia, Kentucky Route Zero* y *Thirty Flights Of Loving*. "Cada uno es muy, muy diferente de los otros," dice Steve Gaynor. "Todos cuentan historias, cada uno a su manera".

Muy desconectado en muchos aspectos, a diferencia de la experiencia con *Minerva*, donde experimentaba una conexión con todos los rincones del juego," Steve Gaynor reflexiona sobre la decisión que acabó tomando: "Profesionalmente, volver a esa sensación que tenía con *Minerva's Den* era algo que quería hacer. Por eso contacté con Johnnemann Nordhagen y Karla Zimonja," dice, y añade: "es excitante volver a ese entorno de cercanía, donde todos estamos centrados en hacer una sola cosa, y todos podemos darle forma juntos".

A diferencia de muchos otros desarrolladores de la escena indie, Fullbright Company se beneficia de una amplia experiencia en el desarrollo de triples-A. Además de trabajar con Steve en *BioShock 2* y *Minerva's Den*, Johnnemann Nordhagen y Karla Zimonja siguieron desarrollando para 2K en *XCOM*, y se trasladaron a Boston para *BioShock Infinite*. Es curioso que el trío decidiera trabajar en *Gone Home* de forma independiente, en vez de intentar llevarlo a una compañía o estudio ya existente en el sector. Pero Steve tiene claro que después de haber trabajado a ambos lados de la industria, ha descubierto que el mainstream no está preparado para una experiencia puramente narrativa.

"Estamos muy agradecidos de haber podido trabajar en títulos triple-A durante unos cuantos años… porque eso nos enseñó a hacer juegos efectivos. Aprendes un montón sobre qué se puede y qué no se puede hacer, en un contexto en el que es seguro aprenderlo porque no son tus ahorros los que están en juego," dice con una risa nerviosa, antes de continuar. "Aprendí muchísimo sobre el arte del diseño de videojuegos trabajando para 2K e Irrational, y estoy muy agradecido por ello, pero al mismo tiempo también conseguimos ahorrar algo de dinero para hacer un juego como *Gone Home* sin necesidad de recurrir a inversores… podemos hacer exactamente el juego en el que creemos".

Esa es la clave de todo el proyecto. *Gone Home* es una visión estrictamente independiente donde tres cofundadores, más Kate Craig, que se sumó más tarde, asumen tareas de diseño de escenarios y no tienen que someterse a la voluntad de una compañía. Steve ha trabajado lo suficiente en el lado mainstream de la industria para saber cómo trata esta a las ideas nuevas, cómo puede ser un juego de exploración pura. "Creo que el desarrollo indie es más viable estos días, en comparación," ríe, antes de exponer su opinión sobre el futuro del mercado y la distribución: "Las compañías que publican juegos triple-A ya no son tan solventes como antes. Si trabajas en una gran franquicia, eso no te asegura nada desde el punto de vista laboral.

"Es duro hacer un juego que no pertenece a un género que vaya a garantizar un éxito económico. Las compañías mueven mucho dinero y se dedican a hacer grandes apuestas… es extrañamente complicado conseguir que un estudio haga pequeñas apuestas por proyectos modestos. Siempre dicen 'Tenemos que estar seguros de que nos va a compensar la inversión'. Ya ni siquiera se trata de que no sea violento o no sea un shooter, es que no se han molestado en probar otras opciones".

Para Fullbright Company, es un alivio poder hacer el juego sin tener que atender a más expectativas que las suyas propias. De hecho, Steve no está seguro de que el título hubiera podido funcionar si se hubiese creado de un modo más tradicional. "*Gone Home*, incluso acogido a un desarrollo más convencional, habría sido un juego muy pequeño. No puedes partir de esta idea y estirar el presupuesto a 50 millones de dólares… a no ser que comiences a hacer cambios y a decir, 'Vale, vamos a meter a un montón de gente andando por aquí, y haremos captura de movimientos, y no va a ser una casa, sino un vecindario completo'. Puedes hacerlo, pero sería otro juego", concluye convencido.

Los co-fundadores de Fullbright no se arrepienten de haber dejado Irrational y 2K y de tener que mantener los gastos al mínimo para dedicarlo todo al juego. "Cada vez más, los juegos indi se ven como más viables," dice Steve, "cuanta más gente vea que hay éxitos en la zona indie, más gente va a atreverse a dar un paso y desarrollar más juegos. Tienes que aprovechar las oportunidades mientras puedas".

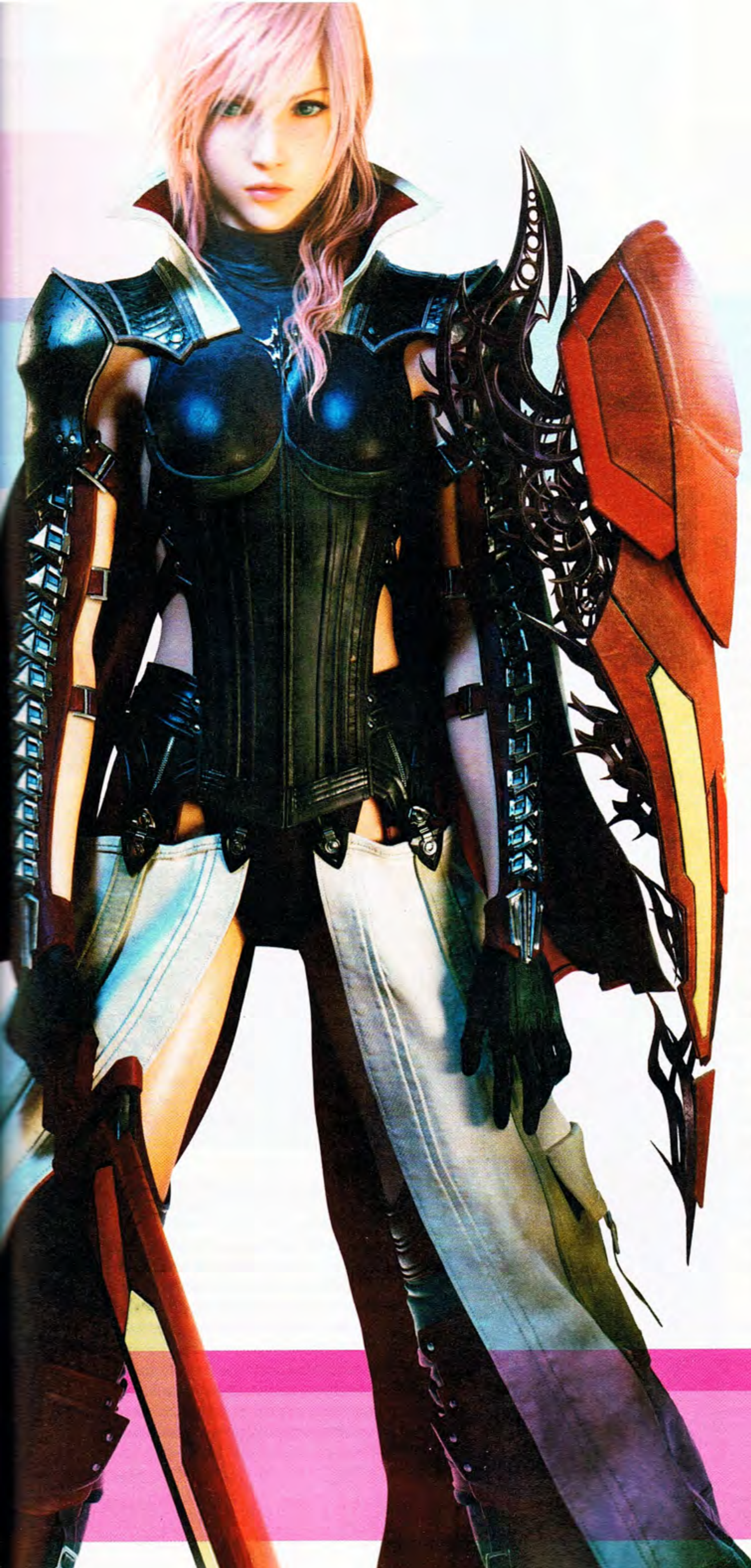
# Can Lightning al rescate de FF

## ¿Puede el regreso de Lightning redimir a Final Fantasy? En games™ hemos hablado con el productor Yoshinori Kitase y el director Motomu Toriyama para hablar Lightning Returns: Final Fantasy XIII

*LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII* **ES LA TERCERA ENTREGA DE UNA SUB-SAGA QUE ARRANCÓ EN 2010 CON** ***FINAL FANTASY XIII.*** Un cambio de dirección distinto a todo lo que Square Enix había manejado hasta ahora en sus *FF*, la última oportunidad de jugar con ideas nuevas que recuperen al público perdido antes de la llegada de la próxima generación de consolas.

Cuando presentó *Lightning Returns* a la prensa europea, el productor Yoshinori Kitase sacó números de los que pocos pueden presumir: durante 26 años (buena parte de ellos sin lanzamientos en nuestra región y/o atados a una única plataforma), la franquicia ha acumulado más de 100 millones de juegos vendidos. *FF XIII* y *XIII-2* casi llegan entre los dos al 10% de esa cifra, con unas ventas combinadas de 9,7 millones de unidades entre todas sus plataformas. No está mal para el primer *FF* multi (los MMO no los contamos), hasta que hacemos la cuenta que Kitase se calla: si *FFXIII* colocó 6,6 millones de copias, eso matemáticamente significa que han perdido más de tres millones de jugadores entre la primera y la segunda entrega. Ya sea por la decepción que supuso *XIII*, la falta de interés de cierto público en *XIII-2* y su sistema de vestiditos o la perdida de fe completa en la saga y el género, la realidad es que la mitad de la gente que compró *XIII* les dejó tirados frente a *XIII-2*.





"Sí, existe el riesgo de que hayamos ahuyentado de la serie a parte de los jugadores", confiesa Kitase, visiblemente preocupado por la falta de interés en la franquicia. Tal vez por eso se hayan volcado en hacer un título que apenas se parezca a sus predecesores. No solo a los de su subsaga, sino incluso a los *FF* previos. Vaya, que apenas parece un *Final Fantasy.* "Lo que queríamos con *Lightning Returns* era conseguir nuevas sensaciones [en la franquicia], un juego totalmente nuevo que pudiera disfrutarse sin necesidad de saber nada previamente de ningún título de la serie", explica Kitase.

Cada juego de la trilogía *Final Fantasy XIII* lo impulsaba un concepto. En *XIII* importaba la historia hasta descuidar el resto de aspectos: su meta era construir una película interactiva de ritmo endiablado, donde todo hiciese avanzar la trama. Su director, Motomu Toriyama, ya ha explicado alguna vez que los pegatiros tuvieron bastante influencia en su diseño, una osadía que no sentó nada bien a la mayor parte de los adictos a la saga. Para muchos, el juego cogía lo peor de los pegatiros, el pasillismo, y lo empeoraba aún más con sus automatismos de combate, arrebatando a los jugadores tanto el control y la profundidad que eran marca de la casa. La nueva dirección provocó un sinfín de quejas públicas y el público desertó en masa: *Final Fantasy XIII*, un título multiplataforma, apenas superó a su predecesor de PS2.

Los desarrolladores trataron de cambiar la suerte de la serie con *Final Fantasy XIII-2*, donde el juego giraba en torno al jugador, atajando gran parte de los problemas de la primera entrega. El título renovó todos sus apartados, desde un sistema de combate que introducía elementos "Pokémonescos" -la Mesnada y la Barra de Sincronía, para usar los monstruos que uníamos a nuestro grupo o sus ataques, respectivamente- hasta una historia que dependía de las decisiones del jugador.

**L*IGHTNING RETURNS* PROSIGUE ESTA SENDA EVOLUTIVA: TRAS LA HISTORIA Y EL JUGADOR, PONE ÉNFASIS -SEGÚN TORIYAMA- EN EL MUNDO, OTRA VUELTA DE TUERCA A LO QUE CABE ESPERAR DE UN JRPG.** Normalmente, los escenarios en los que nos movemos cambian y se transforman siguiendo permanentemente el ritmo de la historia o las acciones del jugador, pero *Lightning Returns* nos lleva a Novus Chrysalia, un conjunto de localizaciones cuyo desarrolllo es totalmente ajeno al jugador: Lightning ahora es solo parte del panorama general, no el centro del universo.

Teniendo en cuenta que la evolución gradual de la serie ha encabritado cada vez más a su público, nos sorprende saber que dicha evolución es parte de un gran plan de diseño establecido de antemano. El equipo siempre concibió la última entrega como un juego con una única protagonista. "La decisión de que la tercera entrega tuviese un protagonista único se tomo desde el principio", nos cuenta Kitase. "Tuve una larga charla con Toriyama y con Tetsuya Nomura sobre qué personaje deberíamos emplear... y su conclusión es que optáramos por un protagonista femenino, porque nunca lo habíamos hecho en un *FF*".

El problema es que los fans occidentales nunca han sido muy devotos de Lightning, reparos que han aumentado al saber que será el personaje principal de *LR*. Si ya había problemas con el drama existencial adolescente de Cloud Strife y Squall Leonheart, lo de Lightning puede ser la gota que colme el vaso en Occidente. Sin embargo, en Japón se considera a Lightning la mascota actual de Square, algo así como la encarnación del JRPG moderno... O eso jura Toriyama: "Lightning es un personaje muy potente, tanto mental como físicamente. Y en *Lightning Returns* vamos a examinarla por dentro: qué pasa por su cabeza, cómo reacciona ante los problemas emocionales del resto de personajes a pesar de que ella ya lleva lo suyo encima. En esta entrega jugamos con esas emociones, ese lado humano de Lightning. Los jugadores tendrán la oportunidad de aprender más sobre ella y aceptarla como personajes".

El regreso de Lightning se produce cinco siglos después del final de *XIII-2*, donde -OJOCUIDAO- los mundos de Pulse y Valhalla se fusionaban dando paso a Novus Chrysalia, cuyos habitantes de repente son inmortales.



Los gráficos son impresionantes. Y no solo en técnica. Las ciudades se ven de maravilla y todo en general tiene menos barroquismo de opereta que en los dos juegos anteriores.

"Nada puede detener el Apocalipsis: Lightning tiene 13 días para salvar las almas de Novus Chrysalia"


El ciclo día/noche afecta a la aparición de monstruos, con la noche siendo más pelig... ¡Hola, *Dragon's Dogma*!

LA TAREA DE LIGHTNING ES GUIAR A LAS ALMAS ATRAPADAS EN NOVUS CHRYSALIA A UNA TIERRA PROMETIDA, ANTES DE QUE EL NUEVO MUNDO SEA DESTRUIDO. Nada puede detener el tic-tac hacia la extinción, con lo que Lightning solo tiene 13 días para salvar a sus habitantes.

Todo a través de cuatro continentes, cuyos biomas componen un gigantesco ecosistema vital. El primero alberga la metrópolis Luxerion, apodada 'la ciudad divina de la luz y la oración', donde arranca la trama cuando Lightning se topa con un culto apocalíptico al que no le mola nada la idea de que alguien intente saltarse el fin de los días. Como Herodes modernos, los sectarios van por ahí asesinando a cualquier fémina que se parezca a la leve descripción que tienen de nuestra heroína.

El apocalipsis juega un papel superior en el juego, encarnando esa idea de 'jugabilidad orientada al mundo'. En *Lightning Returns* conviviremos con un cronómetro en la esquina superior derecha de la pantalla que va desgranando, segundo a segundo, los últimos 13 días de Novus Chrysalia. No importa lo que hagas, porque al final el mundo será consumido por la destrucción, así que más te vale centrarte en redimir a Lightning y cumplir su misión. Los desarrolladores, por cierto, quisieron dejarnos muy claro que no desean bajo ningún concepto que los jugadores se obsesionen con la cuenta atrás, sino que la vean como el tiempo que tienen para hacer el bien en un mundo condenado.

Los eventos del resto del mundo discurren independientemente de nuestras acciones y movimientos, algo parecido a los truquitos de *Michigan: Report from Hell*, *TLoZ: Majora's Mask* o *Dead Rising*. Si un evento está programado para ocurrir a las 10am de una ciudad vecina y no llegamos a tiempo, problema tuyo. Algo que se aplica también a la vidilla general del mundo: la estación de monorraíl que une los continentes se petará de gente yendo o volviendo del trabajo en las horas punta, no veremos a nadie por la calle en determinados momentos del día y el cronómetro no se detendrá nunca. Sí, está pensado para rejugarlo varias veces, y aunque ciertas acciones pueden ralentizar la cuenta atrás, es imposible ver todo lo que contiene en solo una partida. Teniendo en cuenta los juegos que se han atrevido a hacer lo mismo -con poca vocación de supertítulo-, aplaudimos las gónadas que le está echando Square Enix al renovar su saga estrella.

Tetsuya Nomura no se corta en admitir la otra inspiración que sobrevuela esta idea: el Reloj de Apocalipsis de la vida real, ese cacharro simbólico que mantienen los científicos atómicos de Chicago desde la Guerra Fría para que fuésemos un poco conscientes de lo cerca o lejos que estábamos de convertirnos en papilla de partículas. Toriyama no dice mucho sobre qué eventos acelerarán o retrasarán esos "cinco minutos para la medianoche", pero ha dejado caer que podrá ser casi cualquier cosa: desde misiones completadas hasta el uso de ciertos movimientos en combate que consumirán o ralentizarán el pulso del mundo.

*Lightning Returns* no solo se salta los convencionalismos con esa *speedrun* apocalíptico, sino que incluso la

# FINAL FANTASY: UNA EVOLUCIÓN INEVITABLE

***Final Fantasy* sí ha evolucionado en un cuarto de siglo. Hemos visto cómo la serie se convertía de un festival de esfinges animadas por turnos a una orgía de acción en tiempo real con un sistema cada vez más refinado. Desde la aparición de los Límites en *VII* hasta la desaparición de las clases de personaje en *XIII*, la serie ha experimentado sin parar con sus fórmulas y hallazgos. Por supuesto, *Lightning Returns* no supone la primera vez que los fans de *Final Fantasy* se topan con un cambio radical. Y tampoco es que todos los intentos previos hayan funcionado. Por cada bellísimo *Teathrythm* nos ha tocado comernos un *All The Bravest*. *Lightning Returns* es el primer *FF* "raro" de la serie principal, pero mirad lo que ha hecho Square hasta ahora...**



## KINGDOM HEARTS

**Plataforma:** PS2 **Año:** 2002

■ ESTA COLABORACIÓN entre Square y Disney es uno de los títulos más famosos relacionados con *FF*. Aventura y acción occidentales dándose la mano con elementos de rolazo oriental en una historia que sumaba dos universos aparentemente antitéticos en un entretenido juego. *Kingdom Hearts* sigue siendo el ejemplo de cómo hacer bien un crossover, por imposible que parezca. Su éxito permanece más o menos inalterado hasta hoy, y es influencia directa del aumento de actividades a realizar en los *Final Fantasy* desde su salida. Compensa todos los pufos a lo *Dirge Of Cerberus*. *Kingdom Hearts 3*: ven y sálvanos.

2002

2003

2010

2012

2013

## FINAL FANTASY: TACTICS ADVANCE

**Plataforma:** GBA **Año:** 2003



■ LOS SRPG son uno de nuestros géneros favoritos: los turnos llevados al extremo, mecánicas tan profundas como eje de todo el título, y un TOC de numeritos capaz de llevarnos al éxtasis calculador. Esta entrega, la versión remozada del clásico de PS -a su vez heredera en todo menos en nombre de los *Tactics Ogre* de SNES- es una de las mejores razones para poseer la mejor portátil de todos los tiempos (la Micro, zagales). Parece mentira que tanto contenido y variedad cupiera en una pantalla enana, donde además todo estaba rematadamente claro. De todo lo que ha hecho Square fuera de la saga madre (e incluimos *Sword of Mana*), *Tactics* es nuestra derivación favorita.

## THEATRHYTHM

**Plataforma:** 3DS, iOS **Año:** 2012

■ LA MÚSICA de *Final Fantasy* siempre ha sido uno de sus elementos más queridos, así que plantear un benami/*Ouendan* basado en sus sinfonías era una forma de ganar dinero todavía más fácil que estafar a unos ancianos con unas preferentes de Bankia. Más si consideramos que fue el juego del 25° aniversario. *Theatrhythm* permitió a los jugadores pelear, bailar y avanzar melodiosamente por algunas de las composiciones más famosas de la serie. Ya fuera con 'One Winged Angel' o 'Man With A Machine Gun', queríamos más. Mucho más. "No hay problema", dijo Square, "mirad todos estos DLCs de pago". Ups.






## FINAL FANTASY XIV

**Plataforma:** PC, PS3 **Año:** 2010

■ POR ALGUNA razón, *XI* dio dinero y Square decidió sacar otro MMO gastando un número de la serie principal. El problema es que *XIV* ha sido uno de los mayores desastres de la ludografía reciente. Molienda infinita y misiones de morir de tedio aparte, es que las mecánicas básicas ni siquiera funcionaban. Estaba podrido de bugs y la interfaz parecía diseñada por un discípulo de Khorne con ganas de sumar cráneos al Trono de Cráneos. Hiromichi Tanaka dimitió como productor primero, y como empleado de Square después. El juego se ha reinventado como *A Realm Reborn*, ocultando el *XIV* porque, la verdad, es un juego nuevo de pe a pa.




## ALL THE BRAVEST

**Plataforma:** iOS **Año:** 2013

■ MONETIZACIÓN PARA todo, ése es el brillante futuro que nos espera. Si los fans de *Disgaea* ya perdemos el control del colon pensando en las familias de Nippon Ichi y sus DLCs, Square aplicó algo peor en iOS con *All The Bravest*. Coge la nostalgia de los jugadores de 16-bit, plántales píxeles como puños, olvídate de la jugabilidad inexistente, suelta perras en niveles nuevos y, lo mejor: gasta dinero real en una tragaperras para que te *toque*, no para que *elijas*, un personaje clásico. ¿Que no es el que querías? Pues te jodes. Gasta más dinero.



Las ciudades ya no será un mero punto de interacción y compraventa, sino parte esencial del juego: lugares a explorar donde resolver misiones mediante distintas mecánicas.

propia estructura de misiones es un soplo de aire fresco en una serie que hasta ahora era bastante feliz con arrojarte de un jefe final al siguiente a golpe de moliendа.

NUESTRO PRIMER CONTACTO CON ESTAS MISIONES RENOVADAS TIENE LUGAR EN LA LUXERION QUE MENCIONÁBAMOS, UN HERVIDERO DE GENTE Y MOVIMIENTO QUE CONTRADICE EL VACÍO DE *XIII*. O los cuatro gatos que poblaban *XIII-2*. La ciudad rebosa de tiendas y PNJs, pidiendo a gritos que se interactúe con ellos. Pero, alerta Ackbar, recordemos que el reloj corre en nuestra contra. Toca centrarse y, una vez que Lightning descubre los asesinatos en serie de la secta, asume un rol detectivesco, en busca de pistas que puedan resolver la ola de crímenes.

En la demo -que no pudimos tocar-, el jugador tiene que apañárselas solo, un cambio bienvenido tras aquel horrendo tutorial encubierto de 30 horas de *FFXIII*. El juego nos avisa cuando descubrimos una pista, pero poco más: lo que se quiera hacer con esa información es cosa del jugador. Que en este casa sigue el hilo hasta encontrar la sede de la secta donde infiltrarnos con una mecánica de sigilo que nos recordó bastante al estilo de *Assassins Creed*.

Aunque esto último suene blasfemo a los acérrimos de los *FF* clásicos, a nosotros nos llama la atención que incluyan algo tan occidental, señal de que han aprovechado bien la compra de Eidos y sus estudios. "No estamos seguros de cuál será el futuro de *Final Fantasy*, pero es obvio que ahora mismo hay un buen número de grandes estudios bajo la marca Square Enix", señala Kitase cuando le preguntamos por una externalización futura, a lo Capcom. "Yo mismo he trabajdo con la gente del estudio de Montreal [*Deus Ex*] y con Crystal Dynamics [*Tomb Raider*].

"Vimos una sección de sigilo en la que Lightning se infiltraba al estilo Assassin's Creed"

Me ha impresionado mucho el entusiasmo que muestran hacia sus próximos juegos, así que por mi parte sería muy estimulante a nivel creativo cualquier tipo de colaboración con ellos, por lo que me gustaría seguir en contacto con estos estudios en un futuro próximo."

AL NO PODER JUGAR, NO NOS QUEDÓ CLARO QUÉ TAL FUNCIONAN ESTAS SECCIONES DE SIGILO, O SI NO SON MÁS QUE UN RECLAMO INCRUSTADO EN UNA FRANQUICIA AGOTADA, DESESPERADA POR MANTENER SU RELEVANCIA. Pero al menos no se puede acusar a Square Enix de estancarse en el pasado. Lo malo es que, si alguien esperaba que toda la mitología desarrollada por *XII* desapareciera, mala suerte: parece que toda la chorrada de los fal'Cie, l'Cie y Bhunivelze reaparecerá junto a Lightning y otras cuantas caras conocidas. No importa que *LR* se ambiente en el futuro: parece que no puede escapar a su infausto pasado. Hope, por ejemplo, estará presente en un papel muy similar a Otacon en *Metal Gear*, aportando información consejos y trasfondo sobre personajes y búsquedas. Noel Kresiss, de *XIII-2*, también reaparece, aunque como rival, bajo el alias 'Cazador de Sombras'. No sabemos qué le ha mosqueado tanto, pero tras tirarse todo su juego como un personaje de Terminator ayudando a Serah [la hermana de Lightning], a lo mejor su presente no es el mismo que él dejó atrás. Por cierto, que hay una chica llamada Lumina en la demo que es clavadita a Serah, algo que los japoneses recalcaron sin necesidad de preguntarles. El mensaje está claro: esperad más personajes del pasado.

Tal vez hemos dejado el aspecto más polémico para el final y, si los cambios de *Lightning Returns* os llaman la atención, éste será el elemento decisorio: el sistema de

■ El Reloj del Apocalipsis de Novus Chrysalia marca dos minutos para la medianoche: los trece días que tendrá Lightning para rescatar almas del inminente Apocalipsis.


■ Botones de acción y habilidades especiales bajo nuestro control directo en vez de turnos y menús desplegables. ¿Square jugando a hacer un *Tales of*? ¿Qué está pasando?

## ¿QUÉ HAY DE VERSUS?

■ *Final Fantasy: XIII Versus* lleva más de siete años en desarrollo. El juego, totalmente independiente de la trilogía, lleva siglos prometiendo características únicas... La mayor parte de ellas integradas en *Lightning Returns*. La presentación de PS4 no ayudó. Nadie, ni siquiera el presidente de Sony Studios, quiso mojarse con *Versus*. Por una parte Shinji Hashimoto, productor del juego, fue el responsable de prometer un nuevo *Final Fantasy* para el E3 de este año. Pero nos sorprendería que Square aterrizase en PS4 continuando el eterno capítulo *XIII* de una generación a otra. Por otro, parte de sus promesas -juego más realista, combate en tiempo real, etcétera- se han materializado en *LR*, pero la famosa demo de *Agni's Philosophy*, con armas automáticas, favelas, hechizos realistas con ingredientes, nos hace pensar que lo que *LR* no asimile de *Versus*, reaparecerá en *XV*.


■ La libertad de movimiento de Lightning conlleva batallas mucho más veloces y dinámicas. A ver qué tal lo reciben el giro arcade los jugadores hechos a un juego más táctico y pausado.

combate. A los veteranos que aún no puedan asimilar la desaparición de los turnos les recomendamos que no sigan leyendo. Toriyama ha llevado la acción directa un paso más allá, convirtiendo a *LR* en, atención, *un Action-RPG*. Todos los combates son en tiempo real, con botones más propios de un arcade que de un rolazo, donde los sticks permiten que Lightning se agache, esquive y se lance en cualquier dirección como parte del sistema. Posiblemente haya más, pero sin catar directamente la demo es difícil atestiguarlo. Aún así, es el cambio definitivo. "Cuando consideramos la estética de los combates, si te fijas en el JRPG tradicional y sus sistemas de comandos, lo de tener que esperar a que el enemigo te ataque es demasiado irreal", justifica Toriyama.

LIGHTNING TRAE CONSIGO UN NUEVO SISTEMA DE PERSONALIZACIÓN, CON TRES ESTILOS DISTINTOS, CADA UNO CON SU PROPIO ASPECTO Y HABILIDADES. En cada uno de ellos el jugador podrá ajustar cada aspecto, permitiendo mezclar alegremente habilidades y equipo para encontrar la "clase" que mejor se adapte a nuestra forma de juegos. Aunque esto nos trae malos ecos de *Final Fantasy X-2: Festival de la Moda de Barbie*, lo cierto es que lo que nos mostraron pinta como el sistema más profundo hasta la fecha, heredero de los Paradigmas de *XIII*. Cada estilo tiene su propia barra de Active Time Battle (ATB), un medidor que permite a Lightning usar sus habilidades. Para cambiar de estilo, solo hace falta un toque de uno de los bumpers. Y con el tiempo real desaparecen las cinemáticas invasivas y las esperas eternas: todo fluido y rapidito para mantener el ritmo.

En Square son conscientes de que no pueden permitirse perder otra oportunidad, y de momento el sistema nos convence: Lightning es un grupo entero -curación, DPS y tanque a un toque de botón- y la sensación que dejan los combates es de una mezcla entre el ARPG y los yo contra el barrio. No es muy difícil imaginar la construcción de tres *builds* que permitan hacer frente a todo sin tener que dividir la atención o depender de los Gambitos de *XII*.

*Lightning Returns* es un juego totalmente nuevo, cuyos cambios no podremos valorar hasta que no probemos el título y veamos cómo están ejecutados. Los otros dos *XIII* tenían una ristra de problemas enorme, así que en vez de arreglarlos uno por uno, Square los ha tirado por la ventana para reinventar *FF* desde cero.

Podría salir una joya que reivindique los JRPG y que Level-5 no esté tan sola, o ser un desastre de proporciones épicas, pero con lo que le cuesta a las sagas niponas dejar de lado el inmovilismo, agradecemos el esfuerzo. Kitase, que todavía sigue con la cabeza metida en el 25° aniversario de la saga del año pasado, cree que es la ocasión perfecta para hacer algo nuevo. Si alguien es consciente de lo necesaria que es esta transición es él: "El año pasado celebramos el 25° aniversario: cuando todo empezó yo aún no había terminado los estudios y, evidentemente, era un jugón empedernido. *Final Fantasy* suponía para mí la posibilidad de explorar un mundo, recorrer varios escenarios y demás, pero lo que más me gustaba era la historia, el drama. Ahora, como creador, es la parte de la tradición que quiero legar a la siguiente generación. Quiero que *Final Fantasy* sea algo más, algo que perviva en tu memoria".

**LOS ENEMIGOS SOBREDIMENSIONADOS SON PARTE DEL MEDIO DESDE SUS INICIOS. ¿DE DÓNDE SALEN, SI NO, LOS FINAL BOSSES?**

## PUZLES Y COMBATE

Al ya conocido arsenal de ataques, cadenas y magia, *Ascension* añade una capa de complejidad con una serie de habilidades únicas. Aunque por lo general suelen centrarse en resolver puzles, tienen también aplicaciones prácticas de combate. Es fácil olvidarse de ellas con tantos lanzamientos de cadenas y evisceraciones, pero están ahí y son muy útiles. Cada una de ellas lleva un temporizador para evitar abusos, pero la verdad, no es algo que vayas a spammear a saco; o dicho de otra forma, como potenciadores temporales están bien, pero en una lucha te fiarás mucho más de un par de cuchillas afiladas unidas a unos cuantos eslabones de cadena, que es precisamente lo que lleva nuestro amigo Kratos.







LA FÓRMULA YA NOS LA SABEMOS, PERO... ¿A QUIÉN LE IMPORTA?

# God Of War: Ascension

**AL DETALLE**

**GÉNERO:** Corta y rasga olímpico
**PLATAFORMA:** PS3
**ORIGEN:** Estados Unidos
**COMPAÑÍA:** Sony CE
**DESARROLLADOR:** SCE Santa Monica
**PRECIO:** 69,95 €
99,95 € (Edición especial)
**LANZAMIENTO:** 13 de marzo

**Izquierda:** Debido al interés de Sony en el multijugador no esperábamos mucho del Modo Campaña, que ha sido una agradable sorpresa.

**Liquidar a un bicho gigante, de escala absolutamente demencial, es un paradigma muy reconocible de los videojuegos.** Es una convención del medio que, aunque ha habitado en otras formas de expresión y comunicación (desde las películas de Godzilla y sus derivados -de Mazinger a los Power Rangers- a, oh sorpresa, la propia mitología clásica que inspira las tropelías de Kratos), ha sido explotada con notable abundancia en los videojuegos. Sea por las razones que sea, aunque aquí apuntamos esta: por pedestre que suene, la esencia de un videojuego es el enfrentamiento del jugador a un enemigo que le sobrepasa. De acuerdo, como en cualquier narración épica y de aventuras. Pero en los videojuegos prima la inmediatez, y esa superioridad debe ser, también, inmediata. Por eso los alienígenas de *Space Invaders* son legión, los fantasmas de *Pac-Man* son cuatro y el Dobkeratops ocupa media pantalla. El jugador debe sentirse abrumado al instante por algo que, en teoría le supera, y de hecho, el juego consiste en encontrar el método para sobreponerse a esa inferioridad..

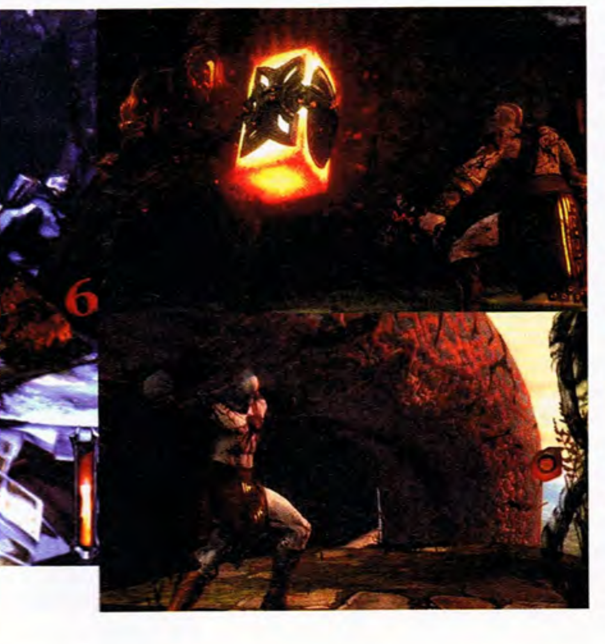
Cuando hablamos de enemigos de dimensiones desbordadas, no podemos olvidar que el videojuego ha inventado su propio término para definirlo: el *final boss*. Este resorte narrativo y mecánico es tan habitual en los videojuegos, que ha empapado producciones de cariz más artie (por ejemplo, el soberbio *Shadow of the Colossus*) y juegos de acción más comerciales, desde *Dead Space* o *Lost Planet* a este *God of War*. Desde la primera entrega de su serie, Kratos se ha enfrentado a monstruosidades mitológicas grandes como campos de Castilla sin vacilar lo más mínimo, y según la potencia de las máquinas lo iba permitiendo, esos colosos, quimeras, abortos de dioses y deshechos del

## LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

**LOS TITANES:** Es el toque que distingue a *God of War* de otros *hack'n-slash*. Su concepción como una versión hipertrofiada de la *Furia de Titanes* original es lo que la ha mantenido estos años en lo más alto.

**Arriba:** Los ataques mágicos están ahora en la parte superior del árbol de mejoras. Desbloquéalos y sabrás por qué.






**Izquierda:** Como de costumbre, los jefes serán liquidados a golpe de QTE, aunque son algo menos molestos que en otras ocasiones. O será que nos hemos resignado.

Olimpo en general, iban creciendo en tamaño y movilidad conforme la saga iba avanzando.

*God of War: Ascension*, desvío en el argumento tras la trilogía inicial, y al mismo tiempo, secuela completamente continuista, se entrega en cuerpo y alma a usar toda la potencia tecnológica de PS3 para pisar el acelerador de las proporciones de los jefes finales. Como en el citado *Shadow of the Colossus*, los propios escenarios son los enemigos, y aunque ese recurso no es ni mucho menos la primera vez que se usa en la serie, sí que es la primera vez que la tecnología enloquece para seguir sorprendiendo al jugador a estas alturas. Cuando hablamos con Jason McDonald y Mark Simon, jefe de diseño del juego y diseñador de combates respectivamente, se mostraban especialmente satisfechos de las virguerías dinámicas que los colosales enemigos podían llegar a hacer. La fase inicial, de hecho, funciona así: no es la primera vez que Kratos discurre por el interior y el exterior de un titán inmenso, pero sí la primera que este titán modifica el escenario según va peleando Kratos, en un recurso visual que no tiene nada de revolucionario, pero sí de altamente vistoso.

## FAQ

**¿ES LARGO?**
No. Igual es para compensar el multijugador, pero la Campaña es más breve que nunca. Corre a exprimir el competitivo.

**¿HAY MEJORAS EN LAS ARMAS?**
Sí, señor / señorita. Con los orbes rojos se puede aumentar la potencia, velocidad y daño de las armas. Muy recomendable, si bien un poco *default*.

**¿LLORA MUCHO KRATOS?**
Nah, eso lo dice el departamento de marketing, que ya no saben que inventar. Kratos sigue siendo un animal.




**Derecha:** El nuevo Game+ solo te deja retroceder a un nivel de dificultad que ya hayas superado, así que no vale para ponerte las cosas fáciles según avanzas.




Poco hay que comentar de la mecánica de *God of War* a estas alturas: es cierto que esta entrega tiene la más fluida, compleja y profunda de la serie, pero sigue funcionando como un sencillo machacabotones en eterno conflicto entre la necesidad de mantener su estatus de superventas, complaciendo a todo el mundo, y la introducción de elementos salidos de los juegos de lucha uno contra uno y que dan cierta densidad a los combates, sobre todo en los niveles de dificultad más elevados. Pero cuando los programadores afirman que uno de los mayores logros del juego es haber modificado los QTE para que ahora resulten más dinámicos, sabes que no te esperan demasiadas sorpresas. Y eso que sí, tienen razón: los QTE para ejecutar a los enemigos medianos ya no son un mero pulsa-triángulo-cuando-brille, sino un más vistoso (pero no más complejo, ojo) controlar a Kratos con un stick para esquivar los ataques de un enemigo bajo control, y combinarlo con cierto ritmo con un machaque del botón de ataque. Los QTE toman así la forma de minijuegos, cada uno con sus reglas y solución, lo que da cierta variedad a las ejecuciones (por ejemplo, si no se esquiva correctamente a la Medusa, convertirá a Kratos en piedra, y habrá que pulsar alternativamente los gatillos para evitar un coletazo). Nada que no hayamos visto en otros juegos de la serie (sobre todo teniendo en cuenta que mucha de la fauna con la que nos cruzamos ha sido masacrada antes por el Fantasma de Esparta), pero sí que hay cierta aspiración a modificar reglas hasta ahora talladas en piedra.

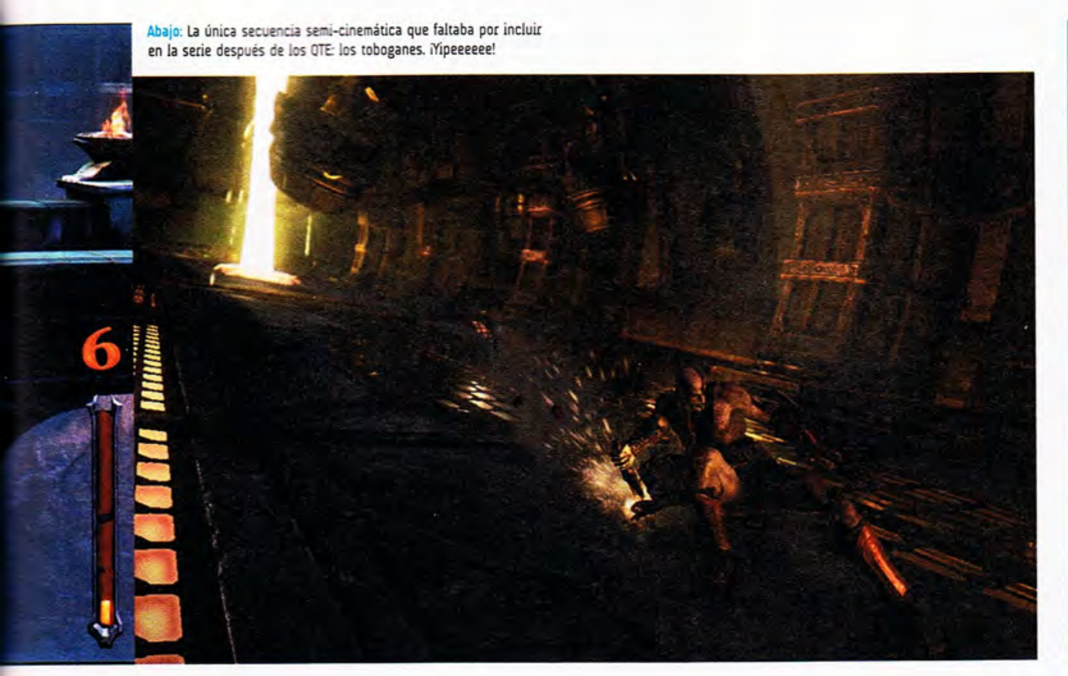
Donde se percibe con más claridad es en el combate en sí: la posibilidad de quitar armas a los enemigos o hacer sujeciones con las cadenas no son más que, en última instancia,

**LOS COMBATES RESULTAN ALGO MÁS PROFUNDOS Y SUTILES QUE EN EL RESTO DE LAS ENTREGAS DE LA FRANQUICIA. TODA UNA SORPRESA.**



**Arriba:** Las armas secundarias son más útiles por sus ataques especiales que para un uso general; por ejemplo, desarmar a muchos enemigos.

Abajo: La única secuencia semi-cinemática que faltaba por incluir en la serie después de los QTE: los toboganes. ¡Yipeeeeee!




## CRONOLOGÍA



### LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO Y CUÁNDO TENDRÁN LUGAR

**20 MINUTOS**



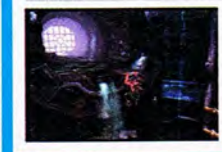
Sí, el principio es de locos, pero *God Of War* siempre empieza fuerte. Si te preguntas cómo superará el equipo la lucha en el Poseidon, no tardarás mucho en tener la repuesta.

**4 HORAS**



Las nuevas mejoras en las armas empiezan a hacer efecto, lo que viene muy bien porque las luchas se complican. Se acabó lo de spammear Cuadrado, eso ya no funciona.

**3 DÍAS**



La Campaña ha terminado, pero queda mucho por hacer. El nuevo Game+ trae desafíos, trajes y otras tontunas, y luego está el multijugador, así que a seguir matando.

## EL MULTIJUGADOR

**La saga God of War ha permanecido, digamos, "anticuada" en ciertos aspectos de su mecánica (cámaras fijas, combates algo pedrestres en ocasiones), pero es algo que le da sentido y sensibilidad, su cejijunto empaque old-school y su piñón fijo a muchos niveles. Sin embargo, la ausencia de multijugador clamaba al cielo, pero por fin se ha incluido y permite hasta ocho jugadores. Cada uno de ellos se plegará al culto a un dios (Ares, Hades, Zeus o Poseidón, lo que les dará beneficios en la victoria de uno u otro tipo) y ganarán magias, mejoras en armaduras y armas y puntos de experiencia según lo bien que jueguen. Esencialmente, estamos ante arenas que enfrentarán equipos de dos, cuatro u ocho jugadores o bien todos contra todos (en pruebas que van de capturar la bandera a modos Horda), con un sistema de perks efectivo aunque algo lioso y una buena respuesta del juego y el on-line. Habrá que ver cómo se portan los servidores en unas semanas, ya que en las pruebas hemos tenido nuestros más y nuestros menos con la conexión.**




prolongaciones de combos, pero aportan una bienvenida variedad en las estrategias. Sobre todo la citada capacidad, con la ayuda de las cadenas, de usar a los enemigos como armas, arietes o proyectiles, o simplemente retenerles, en un proceso de reordenación de los enemigos para ajustarlos a tus estrategias que nos ha recordado, de algún modo y salvando todas las evidentes distancias, a clásicos del *beat'em-up* como *Final Fight*.

El uso de otras armas es esporádico y se emplean sobre todo como proyectiles, pero como *God of War* es tanto un espectáculo visual como una prueba de habilidad, no hay nada que reprochar a ese tema: ver a Kratos blandiendo un espadón, mareando una honda o atizando en la crisma a los chivos expiatorios de turno suma, nunca resta. Por lo demás, el sistema de combate está mejor engrasado que de costumbre: las contras, las interrupciones de combos, los agarres y los bloqueos funcionan perfectamente, y además todo ello salta con fluidez y lógica al multijugador, donde los combatientes compartirán controles (aunque no todas las armas, obviamente) con Kratos.

El manejo de los luchadores en el multijugador añade una dificultad extra: las armas se «calientan» y hay que dosificar el uso de especiales. Salvo este detalle, obviamente colocado en el competitivo para que no haya desequilibrios entre jugadores, o que un animal empiece a encadenar combos devastadores, los personajes del multijugador (que, por cierto, en una jugada muy inteligente, atienden a aspectos y nombres de héroes clásicos y mitológicos, de Aquiles a Leónidas, con lo que la atención se desvía de Kratos sin que el juego pierda su halo definitorio) se controlan igual que en el Modo Campaña, con lo que el estupendo sistema de combate se extiende a todos los ámbitos del juego.

## SIN CONEXIÓN

### LO QUE ECHAMOS EN FALTA

**UN LAVADO DE CARA:** Sabemos que cada nuevo *God of War* (incluso derivaciones como las entregas portátiles o los refritos HD) arrasa en ventas, pero quizás vaya siendo hora de darle un giro serio a la saga.

A todo ello hay que añadir algunas novedades en las magias muy interesantes, como es la inevitable habilidad para controlar el tiempo. Se emplea en los combates, claro, para congelar a los enemigos, pero de forma más interesante, en los puzles. Se debe tener siempre presente la habilidad de revertir el tiempo en las pruebas de ingenio que conllevan el manejo de estructuras, y aunque ninguna tiene la complejidad de un juego enfocado a los rompecabezas, sí es cierto que ese apartado del juego está más cuidado que en otras ocasiones. Hay menos puzles de «mira cómo brilla, ya sabes lo que tienes que hacer» y más de devanarse los sesos desde el mismo arranque del juego. Por una vez, la promesa de que los puzles van a estar más trabajados no es del todo vacua.

La cuestión a estas alturas es si esos mínimos cambios son suficientes, o estamos ante un título derivativo. Francamente: no debería importar porque

## GOD OF WAR: LA FRANQUICIA

Kratos lidera una de las marcas más representativas de Sony: *God of War* nació como un juego modesto, consciente de sus limitaciones, y se convirtió en una bestia que ha pasado por casi todas las plataformas de la compañía desde PS2, y que incluso ha disfrutado de *remakes* en alta definición de sus entregas más anticuadas en lo gráfico. Kratos tiene para el público un atractivo muy particular: como Liam Neeson en *Taken*, Kratos es un tío muy enfadado que tiene que ir de A a B sacándole las tripas a todo aquel que intente impedírselo. Solo que con su ambientación de leyenda clásica griega, quien intenta impedírselo son dioses, titanes, quimeras y demás criaturas mitológicas. Kratos, tocado por los dioses precisamente con el poder suficiente como para liquidar dioses, es un terminator sin memoria ni remordimientos. Su hieratismo y, sobre todo, su devastador poder le han convertido en un icono de los juegos de acción actuales, aunque quizás también le han condenado a que su franquicia sea particularmente inmovilista. Ignoramos qué planes tendrá Sony para *God of War* en PS4, pero se enfrenta a un reto complicado: sin la sencillez de manejo, la cámara fija y la ambientación helénica, *God of War* no sería *God of War*, sino... otra cosa. De momento, Kratos no ha decepcionado. Esperaremos











## LAS MONSTRUOSAS QUIMERAS QUE MEZCLAN MAMÍFEROS GIGANTES, HUMANOS DESASTRADOS Y REPTILES DEL INFIERNO SIGUEN CONFORMANDO UNA MITOLOGÍA ATRACTIVA

*God of War* nunca ha intentado engañar a nadie. Quizás su éxito sea algo exagerado si atendemos a los valores estrictamente jugables de la franquicia, pero volvemos al principio: su colosal escala, su ambición gráfica, sus descomunales jefes finales y su compromiso consigo misma le dan cierta pureza netamente videojueguil que debe ser valorada positivamente.

Después del salto mortal y sin solución de continuidad que la saga dio en su tercera entrega, cerrando efectivamente un ciclo, Sony Santa Monica no tiene más remedio que hurgar en los recovecos de la historia de Kratos para encontrar cosas que merezcan ser contadas, y cada vez denotan más cansancio: nos aseguran que este va a ser el juego más emocional de todos, que veremos a Kratos más comprometido que nunca con su familia desaparecida, pero parece una triquiñuela del estudio para vender un momento muy específico de la vida del antihéroe que en realidad no importa porque... demonios, Kratos es un carnicero de dioses, no un DJ de moda.

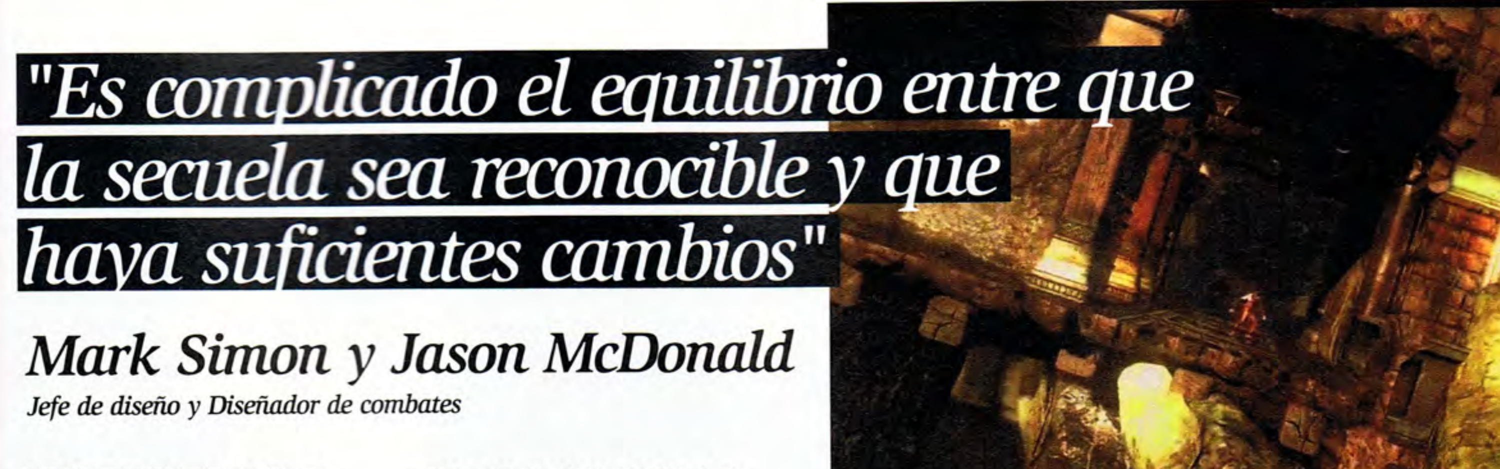
Y sin embargo, insistimos, hay algo de atractiva y oscura pureza en esta exhibición de violencia exacta que son los *God of War*. Con sus monstruos-quimera, que mezclan hombre, supervaca y ultrarreptil, con las detalladas secuencias de ejecución, con las cuidadas coreografías de deicidio. Y en lo jugable, hay algo irremediablemente magnético en su mecánica de machacar botones muy rápido, todo el tiempo, sin tomar aliento, y que en esta entrega, además, se ve acompañada de un combate más pulido, variado y exigente que en otras ocasiones. De acuerdo, el juego insiste demasiado a menudo en llamar tonto al jugador con esas terribles panorámicas de cámara que apuntan a objetos necesarios, metas, refugios y enemigos, pero al mismo tiempo favorecen un juego intuitivo, básico y brutal. Como han sido siempre los mejores juegos de acción, y como siempre ha sido la fraquicia.

En ese sentido, poco hay que reprocharle a un juego que nos da más de lo mismo, pero bastante más pulido y afinado. Solo esperamos que, con la historia exprimida al límite y la mecánica necesitada de algo de oxígeno, Kratos sepa adaptarse convenientemente a su segura y futura incursión en PS4.

**JOHN TONES**



# "Es complicado el equilibrio entre que la secuela sea reconocible y que haya suficientes cambios"



## *Mark Simon y Jason McDonald*

*Jefe de diseño y Diseñador de combates*

***DOS DE LOS RESPONSABLES DE LA ÚLTIMA ENTREGA DE GOD OF WAR NOS HABLARON EN SU VISITA A MADRID DE CÓMO HAN DADO UN GIRO A LAS AVENTURAS DE KRATOS SIN QUE PIERDA SU PERSONALIDAD... NI SU PÚBLICO***

**La primera cuestión es obvia, aunque teniendo en cuenta el aspecto del juego puede que la respuesta no sea tan evidente a primera vista. ¿Qué diferencia a *God of War: Ascension* del resto de las entregas de la serie?**
La mecánica de juego, primordialmente. Hemos introducido muchos cambios en el sistema de combate que lo hacen más variado y profundo. Por ejemplo, ahora el jugador puede usar a otros enemigos como armas. También puede configurar qué características del armamento de Kratos quiere potenciar. Y, de hecho, puede quitarle las armas a los enemigos y usarlas. Desde el punto de vista gráfico hemos dado también un salto en muchos detalles, y eso hace que el juego sea más complejo: las secuencias de escalada, por ejemplo, están mejor integradas en el mundo de Kratos, en los escenarios. Estas nuevas mecánicas de combate y de relación con el escenario también nos han permitido mejorar los puzles, hacerlos más complejos y desafiantes. Y luego está el multijugador, claro.

**El multijugador es una de las grandes novedades del título, hasta el punto de que se está promocionando por separado del Modo Campaña. ¿Cómo surge la idea?**
Después de hacer unos testeos con jugadores habituales de *God of War* decidimos que sería buena idea brindarles la oportunidad de un multijugador. Es una experiencia sencilla, directa e intensa, exactamente igual que la campaña, pero le hemos dado un toque especial: como en el juego para una sola persona hay un argumento que empapa la experiencia, hay modos multijugador que siguen una historia. Y también como en la campaña, no nos podíamos resistir a incluir algún enemigo gigante, como el cíclope que ataca a los jugadores y contra el que pueden hacer frente común. Las nuevas mecánicas de combate también se han dejado notar en el multi, que resulta mucho más divertido gracias a los nuevos matices de la lucha.

**¿Es complicado hacer secuelas de una franquicia que tiene unas señas de identidad tan características, innovar en lo que la define?**
Es complicado, sí. Kratos tiene que ser esencialmente el mismo, todo tiene que ser reconocible, pero debes encontrar la forma de hacer cambios en el desarrollo, que no todo sea una mera repetición de lo ya visto. Por ejemplo, hemos diseñado cambios en esta entrega para el desarrollo de los QTE, que ya no son una mera pulsación de botones en momentos concretos, sino que se convierten en verdaderos minijuegos, que a veces se controlan solo con los sticks del mando, y que obligan al jugador a atacar y esquivar a los enemigos. Otro ejemplo: el sistema de combos, que ahora es más fluido. Puedes cancelar combos y el sistema de bloqueo y agarres es mucho más complejo, acercando a *God of War* más a la variedad de opciones de un juego de lucha que a un mero título de acción.

**¿Qué creéis que ha convertido a Kratos en un héroe tan carismático y querido por los usuarios de Playstation?**
Puede que sea su carácter decidido, que le obliga a hacer cosas que moralmente pueden ser discutibles, pero que es en lo que él cree. Tiene sus fallos, pero es honesto consigo mismo. Es un tipo al que te gustaría conocer en la vida real, pero quizás no que se acercara demasiado a ti... (*risas*)

**¿Cuál es el futuro de Kratos, qué planes hay para otras plataformas de Sony como Vita o PS4?**
De momento estamos centrados en este título, que está lejos de estar finiquitado. Estamos comprometidos a producir material adicional para el multijugador, queremos que sea un título que los jugadores no suelten durante meses.



**TOMB RAIDER ES UN JUEGO SUMAMENTE VIOLENTO. ADEMÁS, LARA SE MARCHA COMO SI NADA TRAS SUFRIR CAÍDAS QUE DEBERÍAN SER FATALES**

## ARMADA Y PELIGROSA

Lara solo utiliza cuatro armas durante su paso por la isla (cinco si se cuenta el pico), pero este número es más que suficiente. Un robusto sistema de actualización hace que vayan mejorando progresivamente y alcancen más velocidad de disparo, munición especial, menos retroceso y otras características... hasta que finalmente se consigue una remodelación completa. Como muestra, el fusil de asalto de la Segunda Guerra Mundial es reemplazado por otro de tipo AK47 y después por un "rifle de comando". Las armas también sirven para abrirse camino y quitar obstáculos de la senda de Lara... menos la pistola, que únicamente se utiliza para disparar balas.







EL ORIGEN DE LARA ES SU AVENTURA MÁS BRUTAL HASTA LA FECHA... Y TAMBIÉN UNA DE LAS MEJORES

# Tomb Raider

**AL DETALLE**

**FORMATO:** Xbox 360
**OTROS FORMATOS:** PC, PlayStation 3
**ORIGEN:** EE.UU.
**EDITOR:** Square Enix
**DESARROLLADOR:** Crystal Dynamics
**PRECIO:** 44,99 €
**DISPONIBILIDAD:** A la venta
**JUGADORES:** 1-8
**RESEÑA EN LÍNEA:** No

Izquierda: A medida que avanza por la isla, Lara ofrece un aspecto cada vez más maltrecho y magullado. Para visualizar el cambio hay tres modelos de personaje diferentes que se han creado y animado con gran acierto y realzan la experiencia del jugador.

**Hay dos cosas que necesitas saber sobre la nueva entrega de *Tomb Raider*.** De entrada, se trata de la primera vez que nuestra heroína mata a otra persona: una lucha emocionante que termina cuando ella dispara a su atacante en la cara y huye asqueada por el terrible acto que acaba de cometer. Asimismo, para describir una técnica avanzada que permite a Lara obtener más puntos disparando en la cara, el juego incluye la frase: "Ejecuta a los enemigos a quemarropa para lograr más recompensas".

Sin duda, el hecho de que una acción como ésta haya alcanzado tanta notoriedad supone un indicador de la fuerza de la historia y la caracterización llevadas a cabo por Crystal Dynamics, ya que en cualquier otro juego de este tipo no causaría ningún revuelo. El desarrollador ha dado un origen del que enorgullecerse al famoso personaje de Lara Croft, y experimentar el paso de víctima a superviviente es toda una gozada.

**MEJORADO**

SUPERANDO AL ORIGINAL

**EL FACTOR HUMANO.** *Tomb Raider* complementa los anteriores 22 juegos de la serie, dotándolos de una historia increíble y una caracterización de primera que logran construir un producto estupendo.

Ese disfrute se debe en gran medida a la mecánica del juego, que contribuye a narrar la historia de la evolución de Lara tras naufragar y refugiarse en un inhóspito islote del Mar del Diablo (una serie de islas de la costa japonesa, que también se conoce como Triángulo del Dragón). El fuerte hincapié en la exploración y el enigma de anteriores títulos ha dado paso a una experiencia más orientada hacia el combate, y el hecho de controlar a Lara a medida que madura y deja atrás su antigua vida posee una cualidad visceral que a menudo falta en juegos similares.

Su postura de combate por defecto es una posición agazapada, y si cerca y hay algo que permita ponerse a cubierto se colocará detrás automáticamente sin tener que hacer nada. Cuando está inactiva, se mantiene alerta y explora los alrededores en pos de amenazas. Maneja el pico de escalada con poca habilidad (después de un duro aprendizaje) y atraviesa las líneas enemigas reptando.



Arriba: El arco es el arma de Lara con mayor alcance, pues funciona casi como el rifle de un francotirador. La espera y la preparación del arco antes de alojarle a alguien una flecha en la cabeza resultan muy gratificantes.






Izquierda: Explorar la religión y la historia de la isla constituye una gran parte del encanto de *Tomb Raider*. Los datos pueden encontrarse en documentos y reliquias de numerosas eras, desperdigados por la superficie del juego.

La lucha logra mantener en todo momento la tensión gracias al limitado conjunto de armas, que siempre le parece insuficiente al usuario: la escopeta tiene el alcance demasiado corto, el arco no puede manejarse de forma rápida y el rifle de asalto se queda seco en el momento menos oportuno. En *Tomb Raider*, la lucha produce constantemente la sensación de que uno está a punto de morir, lo cual resulta muy loable aunque en la práctica las muertes en plena acción sean bastante raras.

*Tomb Raider* es un juego sumamente violento incluso fuera de las secuencias de combate, ya que entre otras cosas Lara se marcha como si nada de incontables caídas que deberían ser fatales. Si el juego tuviese un modelo de daños realista, la heroína estaría muerta al cabo de tan solo tres minutos.

Si se falla un QTE, Lara suele sufrir algún tipo de daño, como por ejemplo verse atravesada por la afilada rama de un árbol o por una tubería. Y toda esta violencia puede resultar agotadora, sobre todo si se tiene en cuenta que hay muy pocas escenas en las que Lara no tenga que luchar por su vida de una u otra manera.

Sin embargo, los modelos, el guión y la actuación que hay tras el personaje de Lara son magníficos, y lo cierto es que cuesta encontrar otro protagonista que transmita un mayor atractivo simplemente con su apariencia y sus acciones. Su conducta tiende en un principio a evitar la lucha, de modo que la violencia se convierte en un medio para sobrevivir (idea que aparece muy bien ilustrada en las etapas iniciales del juego).

Por supuesto, todos estos reparos desaparecen a medida que se avanza. Lara mejora sus armas recogiendo cajas de restos, al tiempo que se endurece y aprende a luchar cuerpo a cuerpo. También dispone de munición incendiaria y un lanzagranadas, y sus rivales huyen despavoridos cuando irrumpe en la escena. Hay un momento en el que emerge literalmente de un río de sangre y acto seguido liquida a todos los enemigos.

En cambio, es una lástima que su comportamiento receloso no cambie cuando pasa de un estado a otro. A pesar de todos los explosivos y heridas de bala que esgrime, todavía se agacha cuando los enemigos se aproximan, y continúa manejando el pico con una destreza más que dudosa (aunque lo utilice para atravesar el cráneo de sus rivales). Si los desarrolladores hubiesen logrado que se mantuviera erguida durante la segunda mitad del juego, la transformación habría sido completa. Al final de la aventura intentan combinar estas dos facetas de Lara, pero la verdad es que no terminan de convencer.

## FAQ

**¿HAY MULTIJUGADOR?**

Sí, pero debido a problemas de red no pudimos probar la versión final antes de cerrar la revista. Incluye "Team Deathmatch" y "Capturar la bandera".

**¿CUÁNTO DURA EL MODO DE UN ÚNICO JUGADOR?**

Entre 10 y 12 horas. Es posible volver a lugares ya recorridos para buscar más restos y objetos (o incluso practicar la puntería con pollos).

**¿QUIÉN ESCRIBIÓ EL GUIÓN DE LA HISTORIA?**

Rhianna Pratchett, que hizo los juegos de la serie *Overlord* y se esforzó por construir la trama de *Mirror's Edge*.

## XBOX LIVE

**PUNTOS**

Ojo, desde el 19 de marzo en Xbox LIVE hay tres nuevos mapas multijugador exclusivos bajo el epígrafe de Pack de Mapas Multijugador Cuevas y Acantilados. Son 400 puntillos.





**Derecha:** Las caídas de Lara se convierten a menudo en frenéticos deslizamientos en los que debe evitar obstáculos y disparar a las barricadas.

Evidentemente es todo un reto tratar de darle un origen a un personaje tan atípico como Lara Croft, una arqueóloga a la que no le importa volar edificios antiguos para acceder a sus tesoros, que mata sin pensárselo dos veces y que prefiere abatir a un tiranosaurio antes que retroceder a una distancia segura e informar del increíble descubrimiento a las autoridades pertinentes. Lara no es un personaje inspirado en la realidad, pero *Tomb Raider* la arroja a ella y deja que se suelte totalmente la melena... cosa que, por lo demás, hace muy bien.

**HAY UN MOMENTO EN EL QUE EMERGE LITERALMENTE DE UN RÍO DE SANGRE Y PROCEDE A MATAR A TODOS SUS ENEMIGOS**

**Debajo:** A veces los edificios estallan o se incendian sin motivo cuando Lara pasa cerca de ellos. Así de explosiva es nuestra chica favorita...



## PUNTOS CULMINANTES

### CUÁLES SON Y CUÁNDO APARECEN LAS MEJORES PARTES DEL JUEGO

**5 MINUTOS**



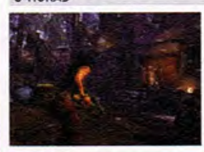
Colgando boca abajo en una cueva incendiada. A partir de aquí todo empeora y los lobos aparecen para intentar devorarte.

**1 HORA**



¡Tu primera víctima mortal! El doblaje es muy bueno en esta parte, pero lo estropea un QTE frustrante. A ésta le siguen otras tres muertes más mientras subes por la montaña...

**3 HORAS**



...y luego su número se dispara cuando por fin logras hacerte con un rifle de asalto. Más adelante le acoplarás un lanzagranadas, así que ya puede ir preparándose más de uno.

## LAS MUCHAS MUERTES DE LARA CROFT

**Los primeros detractores del juego dijeron que se trataba de una apología de la tortura, y a nuestro juicio exageran un poco... aunque por otro lado es verdad que Lara recibe de lo lindo. Si se falla un QTE o se manejan mal los controles durante uno de sus difíciles descensos, la protagonista muere con todo lujo de detalles. Además de ser empalada (casi siempre por el cuello, pero a veces también por el abdomen cuando la élite de los malos utiliza la lanza), Lara es destrozada por lobos, estrangulada, aplastada por rocas y ahogada bajo el agua después de golpearle la cabeza con una piedra. Nosotros creemos que todo ello pretende volver más dulce la supervivencia, pero a veces los resultados pueden ser involuntariamente hilarantes.**

Aunque los avances del juego destacan en gran medida la expedición que hace Lara para cazar ciervos, en la práctica apenas hay caza después de ese primer incidente. En ocasiones el jugador se ve amenazado por lobos o se le ofrece la posibilidad de disparar a un jabalí; y, si lo deseas, luego puedes destriparlo con una flecha (acción recompensada con puntos XP). No está claro si Lara se come a los animales o simplemente le gusta mutilar sus cadáveres, pero los premios XP obtenidos tampoco son nada del otro mundo

Igualmente es posible conseguir puntos XP matando enemigos y explorando el entorno. Gran parte de la mecánica de enigmas que vertebraba la serie hasta la fecha puede encontrarse ahora en tumbas "secretas". Cada una de ellas contiene un único enigma basado en el entorno, y al superarlo aparece un mapa del tesoro que indica la ubicación de todos los elementos y premios disponibles en la zona. Por tanto, la recompensa de la exploración es... más exploración, lo cual puede resultar agobiante.

Aparte de esto, el rastreo del terreno se halla vinculado al equipamiento que debe descubrirse. El pico permite a Lara escalar por superficies escarpadas como si estuviese protagonizando la película *Límite vertical*; las flechas con cuerdas son ideales para conseguir objetos distantes; las barricadas pueden desmontarse a tiro limpio; las poleas sirven para mover el material pesado, y así sucesivamente. Una vez finalizado el juego, es divertido volver a recorrer la isla para encontrar todos los objetos, llevar a cabo tareas varias y recopilar puntos XP... aunque no tiene mucho sentido mejorar la forma de matar cuando ha sucumbido todo el mundo.

*Tomb Raider* cuenta con muchas cosas a su favor. Por ejemplo, hace un uso estupendo de la mecánica del juego de *Uncharted* (que lógicamente procede a su vez de *Tomb Raider*), sustituyendo al ladrón de guante blanco Nathan Drake por esta nueva Lara Croft, que es uno de los personajes más interesantes aparecidos en un videojuego hasta la fecha.

La frágil Lara del principio le va cogiendo el gusto a lo de la sangre hasta que se convierte en una máquina de matar no apta para vivir en la civilización, lo cual resulta apropiado si se tiene en cuenta el calibre de la trama que hemos visto desarrollarse desde 1996. Este es el producto de una industria que empieza a reflexionar sobre sí misma al tiempo que sigue elaborando fantásticos juegos. Se sitúa en la línea de *Far Cry 3* o *Spec Ops: The Line*, y es sin duda una de las mejores entregas que han aparecido de la saga *Tomb Raider*.

## LO QUE FALTA

### COSAS QUE CAMBIARÍAMOS

**UN FINAL FLOJO.** No vamos a chafar ninguna sorpresa, pero la excelente trama que da vida al juego pierde fuelle hacia el final. La confrontación que prometía ser épica termina siendo algo apagada.

**VALORACIÓN 8/10**

**UN EXCELENTE CAMBIO DE ESTILO PARA NUESTRA HEROÍNA**

CRYTEK CONCLUYE LA TRILOGÍA DE PROPHET CON UN JUEGO IRREGULAR Y MENOS ABIERTO, AUNQUE MUY BONITO

# Crysis 3

**No he jugado *Crysis 3* en PC por cuestiones técnicas, y no me importa ni un ápice.** Estamos todos mal acostumbrados a ver los videojuegos solo con los ojos, a caracterizarlos como lienzos más o menos bonitos, cuando la realidad es que calificar de bello un Picasso o un Velázquez sería cuanto menos estúpido. Al fin y al cabo, ¿qué es algo bonito? ¿Lo que resulta agradable a la vista o lo que cumple una función con esa belleza o lo que expresa algo bonito? No sabría decirlo, ni es el lugar para hacerlo; pero sí sé que jugar a *Crysis 3* en una plataforma u otra solo cambia el armazón exterior, el interior es el mismo. Jugándolo en PC uno podrá alucinar aún más con los reflejos y las texturas del CryEngine®, pero un videojuego es mucho más que eso. Por desgracia, quisiera que *Crysis 3* también hubiera sido más que eso en algunos momentos.

La historia continúa y concluye en este último capítulo de la trilogía y, tras pasar por una selva y una Nueva York atacada, ahora toca hacerlo por una Nueva York selvática. Ni se han roto la cabeza ni es un planteamiento muy inspirado, pero como los graficazos, el videojuego tampoco debería poner todo su peso en una trama, aunque éste lo hace demasiado. Encarnamos a Prophet (bueno, quien jugara a la segunda parte puede disputar esta expresión), soldado universal, depredador de la jungla de cristal y superhombre como no hay otro, que debe salvar al mundo de una malvada compañía, Cell, y de la amenaza alienígena que se pensaba superada, pero no. Con este trasfondo sin importancia, ni pies ni cabeza, recorreremos las estancias de una ciudad irreconocible, tanto para quienes la hayan visitado como para quienes jugaran a *Crysis 2* en su momento.

El cambio de los escenarios es bueno y malo. Por un lado, cualquier reminiscencia de la libertad absoluta del primer juego o de la libertad comedida y vertical del segundo se han perdido en favor de unos escenarios más pasilleros donde las partes grandes y abiertas para liarla y tratar de organizar un asalto al enemigo son una excepción. Las hay, eso no lo voy a negar, pero son una sombra del pasado. Y teniendo en cuenta que esto era un sello característico de la saga, es un punto negativo gigantesco. Afortunadamente, saben mantener cierto interés en la acción pese a que los escenarios la limitan mucho más.

Me explico: en estos momentos donde es posible organizar una estrategia, el juego funciona muy bien. El traje sirve a su propósito, ya sea con la armadura reforzada para aguantar de todo o con la invisibilidad activada para pasar desapercibido o que el enemigo nos pierda de vista, matar gente es entretenido, y se puede hacer subiendo y bajando edificios a medio derrumbarse, aplastando todo tipo de desgraciados con coches quemados, poniendo minas en los quicios de las puertas o hackeando torretas enemigas para que ataquen a sus propios aliados. Ahora bien, no hay nada como la infiltración, y esto puede entenderse como algo malo dentro del juego. Es más entretenido atacar desde la sombra y sin que se enteren los enemigos que ir de frente y sacar la ametralladora, y para estos menesteres nada mejor que el arco, el arma de moda y que tanta importancia se le ha dado en el marketing del juego, y con razón. Usar el arco no desactiva la invisibilidad y, como ocurriera en *Far Cry 3*, es tremendamente satisfactorio ir cazando a los enemigos uno a uno, con un guión hecho por nosotros y en el que el escenario juega un papel fundamental.

## LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

**LO METROID:** El legado de la saga *Prime* es evidente en este juego, donde examinar detalles y enemigos para avanzar es una necesidad. Si se lanzara *Prime 4*, debería imitar varias cosas de la saga *Crysis*.

ES MÁS ENTRETENIDO ATACAR DESDE LA SOMBRA Y SIN QUE SE ENTEREN LOS ENEMIGOS QUE IR DE FRENTE CON LA AMETRALLADORA EN RISTRE






**Arriba:** Un hombre, dos aviones teledirigidos y un bazooka. No hay mejor épica que la de la exageración absurda.

PEOR QUE

FAR CRY



TAN BUENO COMO



CRYSIS 2



**Arriba:** Gracias por las lens-flares, J.J. Abrams, ahora las tenemos hasta en la sopa en cualquier lado. La nueva generación va a ser un coñazo.

## AL DETALLE

GÉNERO: Maximum gains
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Alemania
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: CryTek
PRECIO: 59,95€ [Consolas] 49,95€ [PC]
LANZAMIENTO: Ya a la venta









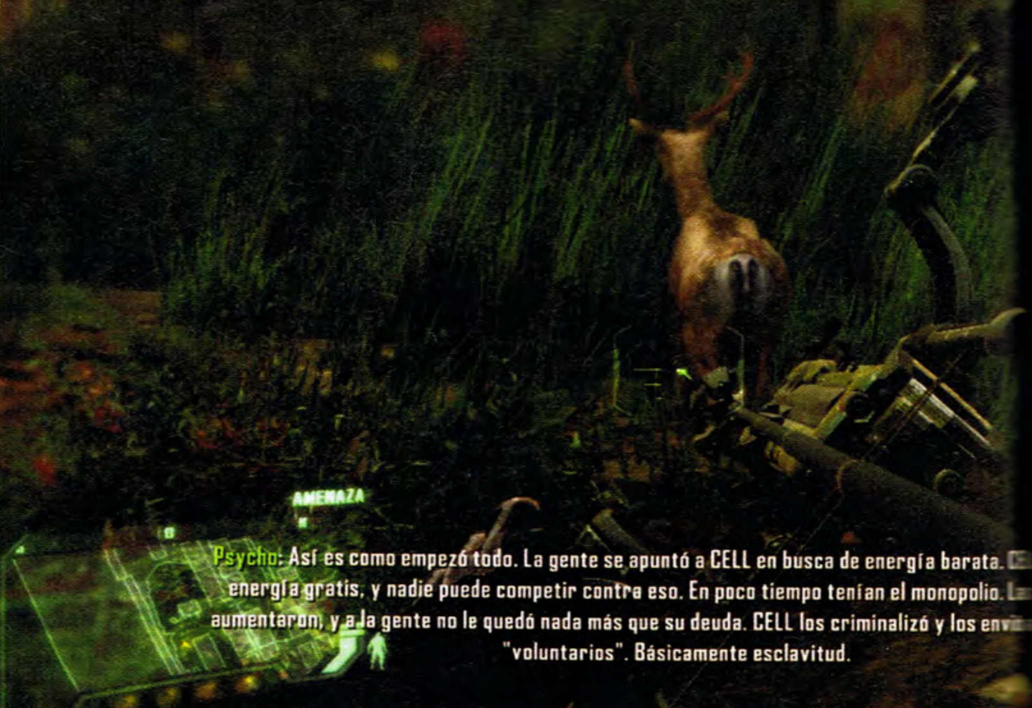

## LICENCIA DE ARMAS

Un juego de tiros debe tener pistolas, metralletas y escopetas, pero resulta que en *Crysis 3* la mejor arma es un arco. Por absurdo que esto sea en un juego de ciencia ficción, y dejando a un lado que tropecientos juegos de este año lo incluyan, es la herramienta que más sentido da al espíritu de "ser el cazador" que propone el juego en tantos escenarios. Alternar los flechazos al píloro con las muertes silenciosas supone una experiencia de juego infinitamente más rica que vaciar cargadores como un animal. Como el resto de armas, el arco se puede personalizar, haciéndolo más pesado o ligero y cambiando las cabezas de las flechas para hacerlas eléctricas o explosivas. Jugar con estas opciones hace que la poca variedad de armas de fuego se sienta mucho más amplia: una misma metralleta puede tener un visor x5 con manilla o un láser con silenciador.










**Arriba:** Las megaestructuras, la tecnología absurda y la naturaleza se dan la mano en una ciudad en ruinas que sirve como campo de batalla perfecto. **Abajo:** Seguir a Psycho es algo que haremos más de lo que nos gustaría, pero su acento británico entretiene. Y volver a verle tras *Warhead* se agradece, vaya.



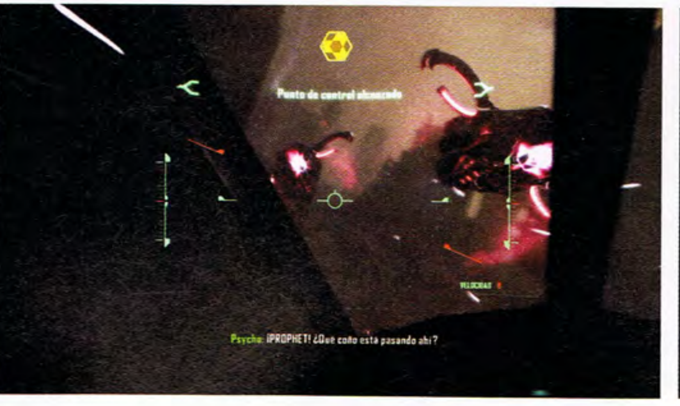




**Arriba:** Y así es como se ve muchas veces la pantalla del juego, con un letrero de objetivos, mil iconos de enemigos identificados, un mapa enorme, la munición que te queda, la energía que consumes... Esperemos que Google Glass no sea ni remotamente parecido a esto, porque vaya agobio. Aunque te acostumbras.

## VIENDO DENTRO DEL TRAJE

*Crysis 3* utiliza el visor del traje para todo: hacer zoom, desencriptar y corromper maquinaria, abrir puertas, reactivar robots bípedos para que ataquen enemigos... Por lo que hay que acostumbrarse no solo al mapa y los marcadores de energía, sino a ver constantemente flechitas y objetos en pantalla que pueden resultar algo molestos o, por lo menos, distraer. Sin embargo, metidos en esa falsa realidad aumentada, todo son buenas ideas. Marcar el lugar en que ha caído una flecha perdida es esencial, del mismo modo que lo es ver la trayectoria de los enemigos o dónde están los puntos para mejorar el traje. No es que *Crysis 3* tenga un componente de exploración o de movilidad por los escenarios tan abierto como los dos anteriores, pero sigue siendo posible ver más allá de las paredes. Son ideas propias de la saga *Metroid Prime*, pero están muy bien consolidades y mejoradas.











Gracias al visor inteligente del traje, que recuerda a *Metroid Prime*, es posible marcar a los enemigos para ir eliminándolos en el orden que queramos sin que sepan nunca de nuestra presencia. Ir con el visor activado es algo a lo que hay que acostumbrarse, no solo por la cantidad de información que ofrece, sino porque para disparar hay que salir de él. He palmado muchas veces por olvidarme de hacerlo, la verdad. Mientras medimos la energía que emplea la invisibilidad, que depende de la velocidad de movimiento, también es posible tender trampas, siendo la más habitual hackear torres enemigas para que distraigan y maten a los soldados. Esto de piratear máquinas está a la orden del día en el juego, por cierto, y el minijuego correspondiente está bien, aunque cuando se mejora la habilidad, es un puro trámite.

No, no es que haya habilidades nuevas en el traje. Se tratan más bien de perks que, con el uso, se desarrollan. Por ejemplo: en el nivel básico del perk para hackear cosas, la distancia a la que se pueden hacer los pirateos aumenta si se accede con éxito a un número concreto de terminales. Y así con todos los aspectos del juego, desde la fuerza de los golpes a la puntería o la resistencia de la armadura. Cada perk requiere un número diferente de puntos (1, 2 ó 3), los cuales se encuentran al explorar el mapa en profundidad, por lo que ya hay un motivo añadido para recorrer esa habitación que no pertenece al pasillo establecido.

Ahora bien, ¿es *Crysis 3* entretenido cuando se trata de pegar tiros a lo loco? No demasiado. Somos tan poderosos que en enfrentamientos directos contra 10 enemigos diferentes, es difícil morir. Además, la inteligencia artificial deja muchísimo que desear: no es normal que mate de un flechazo a un tipo y que el que está pegado a él no se dé cuenta y se quede agachado esperando su muerte. Por eso mi recomendación es pasar de esto y tratar de jugar con sigilo, marcando enemigos y siendo un depredador, en el sentido cinematográfico. Además, pasárselo pegando tiros como un poseso asegura solo 4 horas de juego.

/// Como todo pegatiros que se precie, el juego tiene un modo multijugador online en el que la sensación de ser un tío imparable se difumina de alguna manera. Sí, por supuesto que hay invisibilidad, gran cantidad de saltos imposibles y golpes secos, pero no somos los únicos capaces de darlos. Ahora hay otros tantos Schwarzenegger por el escenario dispuestos a dar caza a cualquier incauto, pero las sensaciones son bastante parecidas.

Los mapas del multijugador son variados, desde una instalación militar pasillera al lodo de un campo de batalla, pero sus modos recaen en la típica cuadrícula establecida para el género: capturar la bandera, poner la bomba o evitar que la pongan, matar a mucha gente con el fin de conseguir puntos, y en equipo... pero hay una excepción: el Modo Cazador. En este modo la principal característica es la desigualdad de las partes: por un lado, dos jugadores al azar llevan nanotraje y tienen invisibilidad infinita; por el otro, hay unos cuantos jugadores disfrazados de tropas Cell que están esperando a ser cazados por uno de los dos furtivos. A medida que se eliminan soldados, porque es bastante sencillo y divertido, todo hay que decirlo, la tensión que se genera es espectacular y ciertamente se consigue plasmar, por un lado, la acción de la campaña, pero adaptada al modo online; y por otro lado, mete al jugador en el cuerpo de ese personaje controlado por la IA, dando una vuelta de tuerca interesante.

El multijugador tiene personalidad, y más allá de este genial modo, trata de separarse de los estándares habituales. Tener a tropecientos supertíos intentando jugar como tales en lugar de ametrallarse sin piedad puede ser divertido, pero en mi experiencia, la mayoría de veces uno fracasa intentando hacer un golpe en el suelo o volcando un coche porque, claro, el otro tiene una pistola y sabe como usarla. Intentar mantener el espíritu de la campaña es difícil, pero en el intento se consigue un online realmente alejado de lo que resulta habitual.

No me ha quedado la sensación de que Crysis 3 sea un mal juego, pero hay que decir que no está a la altura de los anteriores. Los mundos no son tan amplios y todo ocurre de forma muy precipitada. Sumemos a esto una duración que se nos antoja escasa y que la recta final es catastrófica y recae demasiado en la acción pura y no en la pausada rutina del cazador entre las sombras. Resulta irónico que un shooter funcione mejor cuando se juega al escondite que cuando se va a pecho descubierto contra el enemigo, pero son los tiempos que nos toca vivir: o se hace algo diferente, o *Call of Duty* fagocita todas las ventas. *Crysis 3* tiene ese algo diferente, pero se diluye en su propia maravilla técnica.

**BRUNO LOUVIERS**




**LA POTENCIA SIN CONTROL NO SIRVE DE NADA**

## SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

**LA TRAMA:** No me enteré absolutamente de nada, ni de si Prophet es humano, de si el traje le posee, de si los Ceph son cefalópodos rastafari ni de qué pinta Cell en todo esto y por qué son tan tontos.

**NO ES NORMAL QUE MATE A UN TIPO DE UN FLECHAZO Y QUE SU COMPAÑERO SE QUEDE DONDE ESTÁ SIN INMUTARSE. EL TÉRMINO INTELIGENCIA ARTIFICIAL ES UN POCO INCORRECTO**

### FAQ

**¿ES DIFÍCIL?**
No, para nada. Prophet es una mole que aguanta misilazos y cuchillazos, por lo que morir es extraño. Además, la IA es bastante estúpida y escapar de ella es siempre fácil.

**¿HAY MUCHA DIFERENCIA ENTRE VERSIONES?**
No sé entre las versiones de 360 y de PS3, pero la de PC es claramente superior en todos los aspectos. Prepara un pepino de última generación.

**¿QUÉ HAGO PARA PONERME ASÍ DE CACHAS?**
Toca mucho gimnasio.



HAEMIMONT SE ESTRELLA CONTRA LOS JUEGOS DE FACEBOOK

# Omertà: City of Gangsters

**Siempre defenderé a FX por varias razones, dos de ella relacionadas entre sí: su defensa del juego budget y sus excelentes localizaciones al castellano.** *Omertà* es tan excelso en el segundo apartado como viene siendo habitual, pero en el primero... Haemimont -o, lo que es lo mismo, Dobrev e Ivanov, los responsables de *Trópico*- había prometido El Título de la Cosa Nostra, un híbrido entre combate táctico entre matones y un sim de gestión mafiosa en el que poner de rodillas a los Sargento O'Hara de los años de la Prohibición. *Sim Metralletas, Casinos y Furcias*, si lo prefieren. Y no había razón para dudar de ellos, dadas las credenciales en estrategia y construcción de ciudades que habían presentado hasta la fecha. El problema es que lo que han metido en una caja/descarga, no es un juego de PC (y mucho menos de 360): es un título de Facebook.

En Omertà no disponemos de la ciudad para organizarla a nuestro albedrío. Tiene su lógica: la Atlantic City de las entreguerras ya existía y un Don puede ser importante, pero no lo suficiente para cascarse un PAU de varios millones de habitantes. El problema viene porque esta maqueta art decó se limita a menos de una decena de edificios y el 90% de ellos son viviendas. El resto se divide entre tugurios y locales entre los que producir y vender tres bienes en B, y una serie de solares en los que edificar negocios que nos den dinero limpio o beneficios. Todo, desde la plantilla usada -sí, animadilla, técnicamente correcta, pero meh- hasta la estructura en tiempos de juego -que no puede acelerarse- indica que es un sacapastas de Facebook maquillado de título mayor. Ignoro las razones, pero el sustrato está ahí: menús que exigen varios pasos para todo porque el segundo botón del ratón y los desplegables son de débiles; interfaces de retratitos y tarjetitas de una sola acción por paso, que llegan a acumularse sin un solo atajo que facilite la gestión (¡ni siquiera pueden cancelarse misiones!); y, sobre todo, la ausencia de desafío.

Aunque las misiones de la campaña tratan de encubrir, con cierta creatividad que no vamos a negar, esa condición de subgénero tragahoras, el esqueleto permanece: nada, absolutamente nada en *Omertà* indica que pudiera ser *otra cosa* que un Zynga tragahoras vestido de primera comunión. El ejemplo más ridículo es la posibilidad de comprar decoraciones y aparentes mejoras para nuestra guarida: no tienen ningún efecto en términos jugables, son añadidos cosméticos que, encima, ni siquiera cuentan con iconos propios entre los que elegir, sino repetición de lo mismo: "decorar, valla, decorar, valla", hasta tres veces por decoración. Es decir, es donde han metido el hacha a la hora de convertirlo a PC/consola, el hilo colgandero que confirma la teoría de que ahí podían vender algo por Haemimontdólares. La jugabilidad se limita a esperar, adquirir dinero, comprar algo, seguir esperando, comprar otra cosa, hasta la

**DETALLES**
**GÉNERO:** Pinchavacas
**FORMATO:** PC
**OTROS FORMATOS:** Xbox 360
**PAÍS:** Bulgaria
**COMPAÑÍA:** FX INTERACTIVE
**DESARROLLADOR:** Haemimont Games
**PRICE:** 13.99€
**LANZAMIENTO:** Ya a la venta
**JUGADORES:** 1

Derecha: El minimapa permite ver en qué edificios podemos influir. En el resto de casitas sólo hay dos opciones: comprar o robar. La barra de abajo muestra tus propiedades. Si tienes 30, adivina lo bien que se ven las cartas



Arriba: El nivel de zoom permite apreciar la vida en Atlantic City. Como si fuera un zoológico de pequeños sims, que es algo que nos encanta. La pena es que no podamos afectar a sus vidas prácticamente en nada.




Arriba: Provinciano le ha echado más o menos una década al juego, píxel a píxel. Y hay que reconocerlo, ha clavado el rollo del pantallazo NES a la perfección.

Derecha: Atracar un banco es nuestra misión favorita, y la única que ofrece un poco de variedad. O bien toca huir de la pasma, o llegas y hay OTRA BANDA robando. ¿Cuáles son las posibilidades?

**EL ENVOLTORIO GRÁFICO, CORRECTÍSIMO, OCULTA BAJO SUS CIUDADES ART DECÓ UN JUEGO EN EL QUE SE NOS DAN MUY POCAS POSIBILIDADES**







## FAQs

**¿QUÉ TE HA GUSTADO?**
No deja de ser un juego de gestión y combate por turnos. Me frustra su limitación y, sobre todo, ver el potencial desaprovechado.

**¿QUÉ PODEMOS HACER EN EL JUEGO?**
Si le coges el gusto al combate, es más o menos fácil provocar misiones. Cuando funciona, no está mal. El resto es "sim sobre railes", por decirlo así.

**DESTACA ALGO...**
La música. La selección de oldies jazzy es una preciosidad.

## LA CONEXIÓN BÚLGARA

**Haemimont Games se mueve en esa fina frontera de los juegos budget de Europa Oriental: o hacen una genialidad cuyas mecánicas aguantan la falta de presupuesto o se estrellan con todo el equipo cuando les come la ambición. El primer caso sería la saga *Imperium/Celtic Kings*, cuya defensa de la estrategia en tiempo real a la vieja usanza sigue siendo digna de loa retro. En el segundo estaría *The First Templar*, un juego con intenciones de tollina fantasy cuya ejecución estaba cinco o seis peldaños por debajo de su concepto. Entre medias se mueven sus *Trópico*: entretenidos y más que dignos juegos de fórmula para peceros ávidos de gestión a lo cubano.**




náusea, sin que nuestras decisiones influyan en nada. Porque la única dificultad consiste en un medidor de presión policial que, al llegar al máximo, propicia una investigación. Podemos deshacernos de la bofia de cuatro maneras diferentes, todas asequibles, todas en un solo clic, sin ninguna interacción y con leve sacrificio de recursos. O ni eso, en ocasiones: el grindeo infinito del juego se relaja más si te haces amigo de otros negocios clandestinos y luego les vendes a la pasma: pum, local disponible. Si se pudiera automatizar el proceso de "sobórnales", *Omertà* no necesitaría a nadie que lo jugara: la acumulación de dinero es automática y, llegado cierto punto, no hay nada que hacer en un mapa. Nada. No hay enemigos, no hay eventos aleatorios si tú no los provocas, no hay razón alguna para interactuar con el juego. Nuestros matones suben de nivel de forma predeterminada y, sí, podemos comprarles armas y asignarles habilidades para sus combates tácticos, pero no tienen experiencia como tal o sentido de progresión.

El combate, por su parte, nos hacía albergar la esperanza de un Nival, de un *Jagged Alliance*, de algo tipo *X-com* con sus turnos y sus puntos de movimiento y demás. Joder, que es de Bulgaria: Julian Gollop vive allí, y eso tiene que generar un aura de santidad por turnos que abarque todo el país. Pero, adivinad: también está pensado para funcionar en un navegador.

## LA HUELLA

### LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

**LA LOCALIZACIÓN:** En estos tiempos de polémica por el trato que reciben los doblajes, sale a relucir la siempre estupenda labor de FX. Junto a Ni No Kuni, de lo mejor de estos tiempos.

Dejando de lado que equipar a nuestros personajes sea el horror (abrir personaje, pestaña de equipar, cambiar objeto, repetir con cada uno porque se cierra al equipar... Menos mal que solo hay un objeto por tipo), el combate es más simple que el sexo católico y ni siquiera vale para un fin posterior: entre desastres de rejilla a la hora de mover personajes, porcentajes locos, coberturas que funcionan cuando quieren y que no se gane experiencia, la cosa solo es soportable cuando permite resolver automáticamente -en todas las misiones de acción, menos en las que permiten pasar de pantalla-. ¿Fallas?, pues cargar guardado automático, repetir. Por pura estadística sale. Total, no hay diferencia entre una cosa y otra, y la segunda no funciona bien.

No entiendo *Omertà*, no comprendo su existencia fuera del free-2-play y el universo *ZyngaVille*. Es un juego sin impedimentos ajenos al tiempo real, sin mayor atractivo que recorrer un pastiche (oh, tu hermano es el agente del FBI que te persigue, Capo) al que ni siquiera se saca partido. En Facebook sería uno más. Como producto en venta, me sorprende ver que el chiste con el que bauticé a mi personaje, Mario Pufo, define el juego.

**JAVI SÁNCHEZ**

**VEREDICTO 4/10**
UN HÍBRIDO DIGNO DEL TELEPORTADOR DE LA MOSCA

¿A QUIÉN VAS A PEDIR AYUDA?

# Luigi's Mansion: Dark Moon

**Luigi nos da un poco de lástima, pues vivir a la sombra de un hermano nunca ha sido una situación fácil... sobre todo si ese hermano siempre acaba llevándose a la chica y salvando el Reino del Champiñón.** Luigi ha tenido que cargar con esta cruz desde *Mario Bros* en 1983, pero fue la Gamecube de Nintendo la que le proporcionó la oportunidad de brillar con luz propia gracias al juego *Luigi's Mansion*. Este divertido título inicial lanzó a Luigi a los oscuros recovecos del Valle Sombrío para luchar contra fantasmas y trasgos.

Diez años después, volvemos al valle con *Luigi's Mansion: Dark Moon*, una secuela exclusiva para 3DS que retoma el planteamiento de su predecesor de maneras inesperadas. La idea central se ha ampliado meticulosamente, ya que ahora los fantasmas de la mansión se han vuelto hostiles y solo nuestro valiente Luigi –armado con el Poltergust 500– puede restablecer de nuevo la armonía.

Recorriendo los pasillos encantados de las diferentes mansiones que aparecen en el juego, Luigi tiene que explorar con cautela todos sus rincones para encontrar llaves y un tesoro. Las llaves amplían aún más el entorno del juego, pues abren puertas y revelan misterios que hay que descubrir y solucionar. Por suerte, las mansiones han evolucionado sensiblemente en los diez años que han transcurrido desde el juego original; y, aunque se conserva el tono íntimo de *Luigi's Mansion*, todo ha mejorado, desde la variedad de los niveles hasta los enigmas.

La mecánica también se ha desarrollado. Luigi es capaz de atrapar varios fantasmas a la vez, y el Poltergust 500 optimizado facilita mucho la tarea. ¿Quién habría pensado que sería Next Level Games el desarrollador que perfeccionaría la fórmula?

Los fantasmas aparecen para minar las búsquedas y el avance del jugador, pero el Poltergust viene equipado con una potente luz estroboscópica que deslumbra a los espectros el tiempo suficiente para lanzarles un rayo de fotones. Aunque a veces la naturaleza repetitiva del combate puede llegar a crispar en los juegos orientados a enigmas, esto no ocurre en *Luigi's Mansion* porque el propio combate es en sí un enigma con diferentes variaciones.

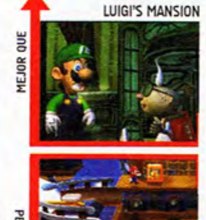
Aprovechando la potencia de la 3DS, Next Level no solo ha creado uno de los juegos más destacables para dicho sistema, sino también uno de los más bonitos. Las habitaciones aparecen envueltas en sombras, los colores se invierten cuando los fantasmas invaden al jugador y el entorno 3D estereoscópico resulta fantástico.

Next Level ha logrado retornar a los aficionados al mundo de *Luigi's Mansion* de una forma que mantiene el maravilloso encanto de su predecesor, y además lo lleva a cabo de un modo que no da por supuestos los aspectos técnicos y mecánicos del juego. A decir verdad, *Luigi's Mansion: Dark Moon* encarna la idea original de Nintendo con un mayor grado de acierto.

**FICHA TÉCNICA**

FORMATO: 3DS
ORIGEN: Canadá
EDITOR: Nintendo
DESARROLLADOR: Next Level Games
PRECIO: Por confirmar
LANZAMIENTO: 28 de marzo
JUGADORES: 1-4
RESEÑA EN LÍNEA: No

MEJOR QUE



LUIGI'S MANSION

PEOR QUE



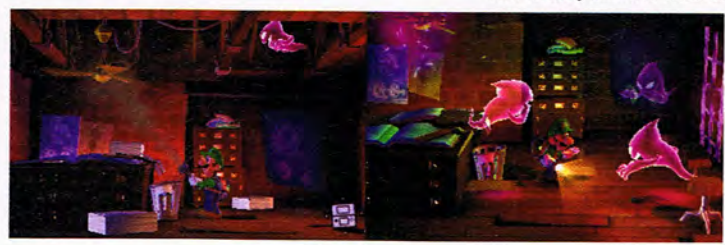
SUPER MARIO WORLD 3D

**IMPRONTA**

POR QUÉ ES ÚNICO EN SU GÉNERO

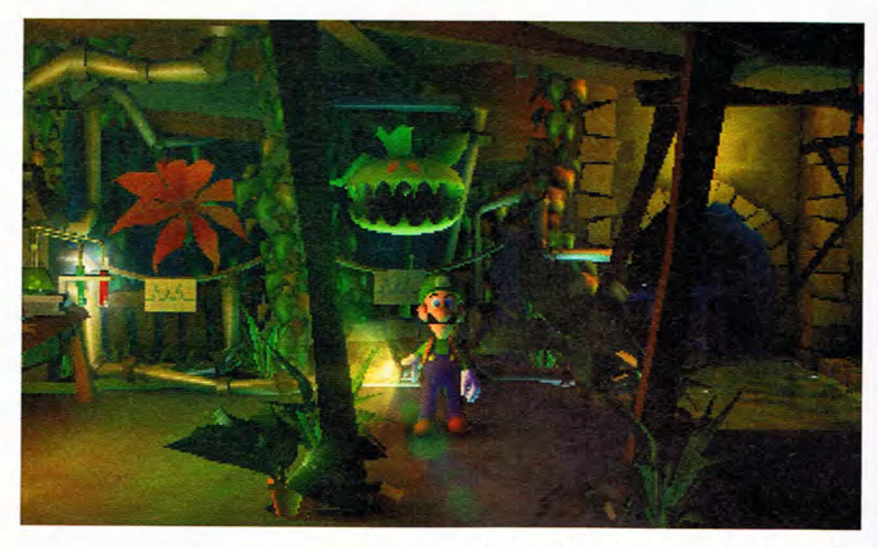
**EL ESTILO DE NINTENDO:** Los juegos de Mario se han ido concentrando casi exclusivamente en sacarnos cada vez más el dinero, pero las aventuras de Luigi constituyen en cambio pura diversión.

**Debajo:** Ahora Luigi puede atrapar hasta tres fantasmas a la vez... lo cual no es fácil porque empiezan a desvanecerse y también se esconden.



**VALORACIÓN 9/10**

TODO UN EJEMPLO PARA EL MARIO PREHISTÓRICO



**Arriba:** *Luigi's Mansion: Dark Moon* desarrolla casi todo lo que introdujo su predecesor, y es el compañero perfecto para "atormentar" a tu solitaria 3DS.



**Derecha:** *Luigi's Mansion: Dark Moon* ha crecido bastante en tamaño, y ahora hay cinco mansiones, cada una con una ambientación diferente. La sensación de estar avanzando constantemente es uno de los principales atractivos jugables.





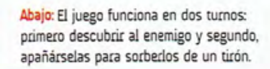



## LA ASPIRADORA SOLITARIA

TANTO HABLAR del multijugador, esperemos que nadie se olvide del modo campaña, donde Luigi debe vérselas con los espectros para recuperar a lo largo y ancho de cinco mansiones, porque una era muy poco, unos trozos de luna que han vuelto violentos a todos los fantasmas del valle. Las herramientas para cumplir esta misión son las habituales: una aspiradora, una linterna con la que descubrir y paralizar fantasmas, pero ahora también hay otras nuevas, que aún no han sido reveladas, con la excepción de la linterna para descubrir objetos oscuros.



**Izquierda:** Atacar múltiples enemigos es imposible al principio, pero conforme avanzamos, será posible potenciar el aspirador, dotándole de más potencia. De herramienta del hogar a terror del más allá. **Abajo:** La interacción con objetos es fundamental para descubrir objetos extra, pero también para resolver puzles y avanzar.



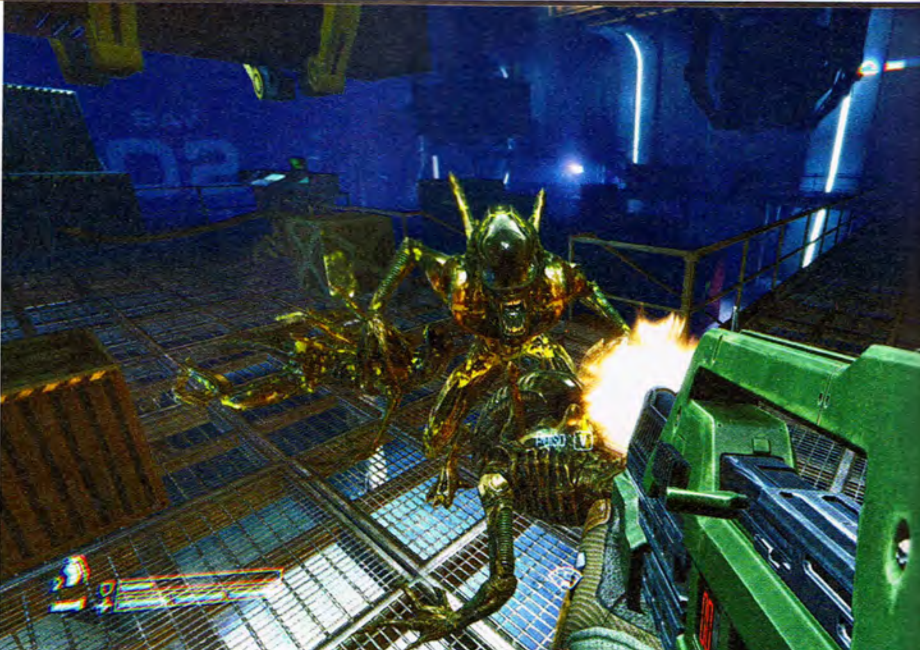
**Abajo:** El juego funciona en dos turnos: primero descubrir al enemigo y segundo, apañárselas para sorberlos de un tirón.



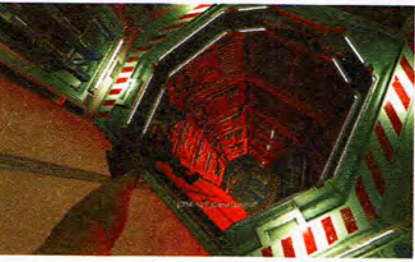



**Derecha:** Los aliens aparecen por todas partes y, aunque no son muy inteligentes, su número hace que en ocasiones tu adrenalina suba muchos enteros.
**Abajo:** Si no sabes lo que es un "atrapacaras" no te preocupes. En este juego conocerás rápidamente el motivo de su curioso nombre.











XENOMORFOS POCO CONTUNDENTES

# Alien Colonial Marines

**Uno de los títulos más esperados de los últimos tiempos llega tras seis años de desarrollo. Guardamos hasta el final la esperanza de tener entre manos algo rompedor, pero nos quedamos con la miel en los labios.** La historia empieza bien. El cabo Hicks aparece antes del final de la película *Aliens* reportando los daños y bajas causados en la colonia LV-426. Tan solo él, Ripley, Newt y el humanoide Bishop han sobrevivido. Cuatro meses después, la USS Sephora, hermana de la gran Sulaco, aparece en escena con 300 marines a bordo. Asumiremos el papel de Winter, el protagonista de unos acontecimientos que suceden entre las películas *Aliens* y *Alien 3*, todo un lujo para los fans de la saga, pero su guión no está exento de varios fallos en la línea argumental de las películas. Pese a ello, Aliens y marines, esta vez sin los depredadores, tienen más que suficiente arsenal y tirón como para ofrecernos horas de diversión jugando. Sin embargo, las expectativas que teníamos muchos eran tan altas, que los años de desarrollo y el resultado final no han terminado de convencernos.

En primer lugar, el apartado gráfico final del juego es únicamente correcto. En los avances del título todo parecía siempre mucho más espectacular, con mejores texturas, y tanto marines como xenomorfos mostraban una solidez tremenda. Esto se ha diluido con el tiempo, y ahora bajo DirectX 9, incluso con una gráfica y un equipo muy potentes, activando los máximos niveles de calidad, el juego ofrece la sensación de estar desfasado. No aporta nada nuevo, y gran parte de ello se debe a un motor gráfico de la anterior generación. Esto en los tiempos que corren es un lastre, Con la calidad que tienen otros títulos, cumplir simplemente es estar muy por detrás.

**EL ASPECTO GRÁFICO ES TAN SOLO CORRECTO Y ESTO NO ES SUFICIENTE**

Con todo, las primeras impresiones que ofrece el juego son buenas. La música sigue los acordes y momentos estelares de la genial banda sonora de James Horner, y nos introduce de lleno en la acción, cambiando de forma muy dinámica pero acompasada en función del momento y la situación en la que nos encontremos. Los efectos de sonido también nos trasladan perfectamente al universo Alien, sobre todo cuando activamos el sensor de movimiento, o disparamos la genial M41-A. Las voces han sido dobladas al castellano y resultan tremendamente naturales. No mantiene el mismo nivel sin embargo todo lo relativo a los rugidos de los xenomorfos. En ninguno de sus

**AL DETALLE**

**GÉNERO:** Bichos, tiros y ácido
**PLATAFORMAS:** PS3, Xbox 360, PC
**ORIGEN:** Estados Unidos
**COMPAÑÍA:** Sega
**DESARROLLADOR:** Gearbox
**PRECIO:** 59,95 €
**LANZAMIENTO:** 12 de febrero
**JUGADORES:** 1-12

MEJOR QUE

**DUKE NUKEM FOREVER (PS3/XBOX 360/PC)**



PEOR QUE



**ALIENS VS PREDATOR (PS3/XBOX 360/PC)**





## FAQ

**¿MERECE LA PENA SI NO HAS DISFRUTADO CON AVP?**

Este es uno de esos juegos que o te encanta o pasas de él en pocos minutos. Si ya has podido disfrutar de títulos anteriores con aliens de por medio, quítale toda la trama de los depredadores y tendrás este ACM, que desde luego no es lo que esperábamos.

**¿ENLAZA BIEN ENTRE LAS DISTINTAS PELÍCULAS?**

Desde luego no se va a llevar ningún premio al mejor guión, y posiblemente si lo juegan Cameron o Scott se lleven las manos a la cabeza. Tiene algún pequeño fallo, pero es capaz de mostrar unos hechos que bien podrían haber ocurrido después de *Aliens*.

Arriba: Aquí no solo tendremos que disparar, puedes sentirte la mismísima Ellen Ripley a los mandos de un montacargas como el que vimos en *Aliens: El regreso*.
Abajo: Diversos personajes se encargan de hacer la trama argumental más interesante. Algunas











estados, ni como atrapacaras y ni en estado larvario de revientapechos, y mucho menos cuando se trata de alienígenas en estado adulto. Nuestros primeros enfrentamientos resultan interesantes, los Aliens salen de cualquier lugar: puertas, escotillas y agujeros en la resina de sus construcciones son sus moradas favoritas. Se mueven con velocidad y en la oscuridad la verdad que dan algún que otro susto. Pero esto es únicamente al principio del título. Pronto comprendemos que nuestros enemigos no son tan temibles, ni siquiera cuando atacan en hordas. La sangre ácida apenas causa daño al salpicar, y con buena puntería serás capaz de acabar con ellos casi con cualquier arma. Por si esto fuera poco, en el cuerpo a cuerpo, un humano puede enfrentarse sin miedo alguno a los temidos Aliens, ya que con una pulsación nos los quitaremos de encima como si fuesen moscas. Pronto descubriremos que en la colonia han aterrizado otros marines de la corporación Weyland, empeñados en echar por tierra toda nuestra labor de investigación. A la larga, tendremos más cuidado con estos escuadrones que con los xenomorfos, y eso es algo imperdonable dentro de este universo.

El apartado multijugador es entretenido y tiene cuatro modos diferentes: Batalla, con dos equipos de cinco contra cinco; Exterminio, con unos explosivos tácticos que colocar; Escapada, donde cuatro marines deben abandonar el escenario, y el modo Supervivencia, en el que los marines deben aguantar oleadas de aliens. Cuando encarnes a un alien lo verás en tercera persona, no convence demasiado, y además refleja lo que ya hemos comentado, una alarmante falta de contundencia. Resulta interesante el modo en que evolucionan ambos bandos según avanzan las partidas, y cómo se entrelazan los modos multijugador y campaña, pero no es suficiente. Podemos participar en modo cooperativo a través de Internet en el modo campaña, o con pantalla partida, si sólo dos marines suman fuerzas, siendo este aspecto sin duda lo mejor del juego.

**RYU**

## LA HUELLA

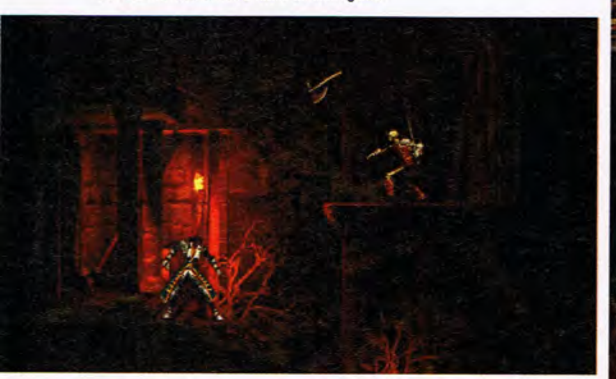
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

**EL ALIEN, UNA APUESTA SEGURA:** El miedo del primer *Alien* y la acción de *Aliens: El regreso* marcaron a una generación. La tensión y el agobio que ofrece a veces traspasan la pantalla.

**VEREDICTO 6/10**

SI ERES FAN DE LA SAGA, PUEDES SACARLE PARTIDO

**Derecha:** No es fácil acabar con los enemigos: saben protegerse y tienen ataques imparables. Esquivar y alternar bloqueos y ataques contundentes para romper sus defensa será la única forma de conseguirlo.











MÁS METROID QUE VANIA

# Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate

***Castlevania* trata sobre la familia, en especial la nueva saga.** No es algo complicado de ver: salvo ocasiones concretas o capítulos no reconocidos, el Matavampiros, el látigo que puede sesgar la vida de Drácula, es una herencia familiar de los Belmont. Pero la saga *Lords of Shadow* es diferente, se aventura a hablar de los problemas de los lazos familiares. Si el primer juego de este reboot trataba sobre el matrimonio, sin duda esta segunda parte trata sobre la paternidad y hace las funciones de prólogo para la tercera, que por mucho que se llame *Lords of Shadow 2*, es una tercera parte. No se puede negar el lugar de este título por ser para una portátil.

*Mirror of Fate* tiene una estructura narrativa atrevida, pero como funciona, es bien recibida. Es difícil hablar de ella sin destrozar la primera parte a los incautos que lean esto sin conocerla, pero: Drácula, A.K.A. Gabriel Belmont, recibe en su castillo la visita de su nieto, Simon. No será la única, porque Alucard despertará en el castillo para echarle una mano a Simon en su misión por vengar al muerte de su padre Trevor, que treinta años atrás intentó acabar con la vida de Gabriel. No hace falta ser un genio para saber quién es quien en esta historia, pero resulta interesante ver el modo en que se van desvelando los detalles y cómo la cronología se invierte al controlar en último lugar a Trevor. Es una forma genial de guardar el interés hasta el enfrentamiento final con el vampiro. Vaya finalazo, por cierto.

El manejo de los tres personajes es el mismo y las habilidades desbloqueadas se mantienen cuando pasamos de uno a otro durante la historia, cada una de las cuales recorrerá diferentes parajes dentro del inmenso castillo de Drácula. Y sin embargo, no se entra en él hasta finales del primer acto, pues parece que Mercury Steam tiene un interés especial en visitar más parajes, no solo el mil veces visto castillo.

Aunque los tres personajes comparten estilos de combate similar y algunas habilidades, como escalar muros o usar el látigo para columpiarse; existen variantes que condicionan la exploración del mapa, como que Alucard pueda convertirse en niebla o que Trevor use magia oscura o luminosa. En este sentido, responde a los estándares del

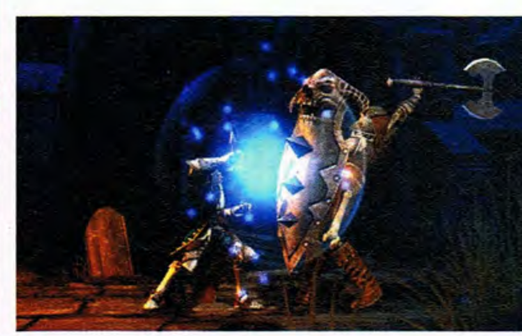
**MIRROR OF FATE ES UN JUEGO FANTÁSTICO Y BELLÍSIMO, UN REGRESO MÁS QUE BUENO A UN GÉNERO QUE ESTABA ALGO OLVIDADO**

**AL DETALLE**

**GÉNERO:** Metroidvania
**PLATAFORMAS:** 3DS
**ORIGEN:** España
**COMPAÑÍA:** Konami
**DESARROLLADOR:** Mercury Steam
**PRECIO:** 49,99 €
**LANZAMIENTO:** 8 de marzo
**JUGADORES:** 1







**Arriba:** Las magias del juego son bastante originales y útiles: desde la señora que te defiende de daño a las míticas magias oscura y luminosa de Lords of Shadow.

## FAQ

**¿ES DIFÍCIL?**
Las imprudencias se pagan caras en este juego, tanto en el plataformeo, como en el combate. Los enemigos quitan bastante más vida de lo que se espera.

**¿ES NECESARIO HABER JUGADO AL PRIMERO?**
Lo recomiendo encarecidamente, no solo porque es un gran juego, sino porque no se puede disfrutar tantísimo del trasfondo trágico de Drácula y sus descendientes

**¿ES MUY LARGO?**
Para ser un juego de portátil, está bien de duración: unas ocho horas, y sin llegar al 100%. Si llegas a esa cifra, desbloqueas una cinemática nueva.





**Arriba:** Los jefes medios y los jefes finales son lo más. Qué demonios, hasta los bichos de a pie son difíciles.







*metroidvania*, aunque ahora se facilita mucho encontrar los objetos que en principio eran inaccesibles al poder hacer anotaciones.

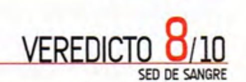
El desarrollo es fantástico en general, pero hay momentos de tedio, especialmente cuando se repiten puzles o situaciones con cada personaje. Hace honor al género mezclando con muy buena mano las secciones de plataformas y puzles, algunos de los cuales son muy originales (las partes de exploración para encontrar objetos nuevos y el combate). Como su antecedente, el juego confía mucho en la acción y cuenta con una buena mezcla de sensaciones: no es tan complejo como un hack'n slash, tampoco tan simple como un *Castlevania* clásico y desde luego no se queda a medio camino en nada. Es imprescindible saber usar el bloqueo a tiempo, como en *Lords of Shadow*, pues los enemigos no solo quitan mucha vida y hacen los combates más duros de lo que uno espera, sino que atacan en grupo y no hay muchos objetos para recuperarse, solo fuentes (que también pueden ser de magia) esparcidas por los escenarios. Los jefes finales, que abundan, son también tremendamente duros, aunque están algo *scriptados* y se pierde ese feeling de otros juegos. Aún así, es capaz de transmitir momentos memorables y de ofrecer una plantilla ligeramente diferente a la ya conocida. La Muerte no aparece, por cierto.

## LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

**CELSHADING:** No, el juego no utiliza esta técnica ingame, pero sí en las cinemáticas, y es sencillamente fabulosa y sienta a 3DS como un guante. Quiero un Castlevania entero así, chicos.

*Mirror of Fate* es un juego fantástico y bellísimo: solo con verlo en vídeo se puede captar el esfuerzo del estudio en crear un título que aproveche la potencia de la consola. Quizá vaya un poco a tirones en algunos momentos, pero incluso esto tiene cierto encanto, un regusto a los *Castlevania* de SNES. La mezcla del sistema de combate de *Lords of Shadow* adaptada a una aproximación que recuerda más a un *Metroid* que a un *Castlevania* no podría haber salido mejor. Y la historia es interesante, trágica y con Drácula como protagonista final.

**JAVI SÁNCHEZ**


VEREDICTO 8/10
SED DE SANGRE

EL JUEGO DE NARUTO DEFINITIVO HASTA EL PRÓXIMO JUEGO DE NARUTO

# Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

**La mala noticia es que con *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3*, los juegos de Naruto se aproximan a la peliaguda zona a la que llegaron los *Budokai* de *Dragon Ball* hace no mucho: un espacio en el que el *fan service* más inexcusable (es decir, uno que solo tiene sentido como *fan service*) se apoderaba de títulos empeñados en exprimir una vaca que hace tiempo que dejó de dar leche de valor nutritivo aceptable.** La buena noticia es que cada nueva entrega se esfuerza en alzar un poco el techo técnico y no solo en engordar de forma artificial el roster de luchadores con un «¿te acuerdas de aquel personaje que se mencionaba de pasada en un flashback de relleno hace doscientos quince episodios?». La noticia, a secas, es que los *narutards* pueden estar contentos: *Ultimate Ninja Storm 3* se sostiene por sí solo como un estimable juego de combate, y aunque el jugador medio pueda sentirse perdido ante la laberíntica avalancha de líneas argumentales, personajes secundarios y giros dramáticos sin el menor sentido, como mera explosión de color y energía, el nuevo juego de CyberConnect2 funciona perfectamente.

Posiblemente, eso sí tenemos que reconocerlo, hay pocos juegos en el mercado que estén más orientados a un público específico y dueño de unos códigos sin los cuales el título no tiene el menor sentido. Pero Cyber Connect 2, a pesar de su dilatada experiencia como responsable de juegos de la franquicia (prácticamente todos son suyos, a excepción de los que desarrolló Ubi Soft, es decir, más de una docena) también tiene una estimable aunque breve trayectoria como responsable de juegos de acción con un toque especial. Por un lado, el olvidado pero muy reivindicable *Silent Bomber* para PSOne. Por otro, el más reciente *Asura's Wrath*, que ha servido de base para fundamentar una de las grandes novedades de esta entrega de *Naruto Shippuden*: los combates con los jefes de tamaño monstruoso.

Hablábamos unas páginas más atrás, en nuestra crítica de *God of War: Ascension*, de cómo las peleas con jefes gigantes forman parte del canon indiscutible de los videojuegos. Lo cierto es que también forman parte del folclore netamente nipones, y aunque ya hicieron apariciones esporádicas en determinados puntos de anteriores *Shippuden*, aquí funcionan como una especie de complejas cinemáticas interactivas. Una de ellas, por ejemplo, es el ataque del Nueve Colas a la Villa de la Hoja, un momento básico de la mitología "narutera" (aunque previa al nacimiento del héroe) y que aún no había sido exprimido en los videojuegos, quizás por limitaciones técnicas. La lucha contra los

**DETALLES**

FORMATO: PS3
OTROS FORMATOS: Xbox 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: CyberConnect2
PRECIO: 64,95€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

Derecha: La variedad de los combates es una de las principales virtudes del juego: de uno contra uno a grupos contra uno o grupos contra grupos. Estas combinaciones múltiples también se trasladan al modo Versus.




Derecha: Aunque Naruto es, obviamente, el principal luchador del juego, el catálogo de más de 80 personajes jugables garantiza que *Ultimate Storm 3* no se va a controlar en una tarde tonta.

Abajo: El combate con enemigos gigantes pone en práctica unas cuantas enseñanzas de *Asura's Wrath*.




Derecha: El juego arranca con el ataque del Nueve Colas a la Aldea Oculta de la Hoja. Una forma excelente de acostumbrarse a los ataques a escala brutal.

**LOS ENEMIGOS GIGANTES SE CONVIERTEN EN UNA DE LAS SEÑAS DISTINTIVAS DE UN JUEGO NO PRECISAMENTE CARENTE DE SERES TITÁNICOS**






## FAQs

**¿ESTÁ TODO ABIERTO DESDE EL PRINCIPIO?**
Me temo que no, amigo. ¿Dónde estaría la gracia? El juego pide horas y hasta el cumplimiento de misiones secundarias o ciertos objetivos a la hora de abrir todo su chakra. Por ejemplo, el Modo Supervivencia.

**¿LO HAN EQUILIBRADO?**
Hasta cierto punto. Es decir, no esperes un Arc System o un Capcom. Errores clamorosos como los Despertares, eso sí, se han corregido para bien.

## A LA ALTURA DEL ANIME

**Desde que la franquicia dejó atrás PS2 y entró en la actual generación (primero como exclusiva de PS3, ahora por primera vez en Xbox 360) ha ido perfilando un acabado gráfico que incluso mejora la serie original y su animación manga limitada. Se ha hablado mucho y muy bien (con total justicia) del brillante uso del cel-shading de *Ni No Kuni*, y aunque la estética de *Ultimate Ninja Storm 3* está, obviamente, menos trabajada, lejos del brillante preciosismo del juego de Level 5, no desmerece en absoluto al dinamismo y colorido de la serie en que se inspira. Gráficos robustos, con impecable estética de dibujo animado, y con combates cuyo acabado visual apenas se distingue de las cinemáticas. Todo un logro.**



enemigos gigantes es una mezcla de minipelícula de animación, QTE locos y variados (no un mero «pulsa X a la de tres») y combate convencional. Más allá: los jefes gigantes son jugables en el Modo Historia, y controlaremos algunos devastadores titanes japoneses en plena batalla.

Esa es una de las novedades más vistosas del juego. Esencialmente, este ve matizado y mejorado su sistema de combates, que permanecen fieles a su estilo alejado de la memorización de combos habitual en los juegos de lucha tradicionales, y refina su estilo, fundamentado en la existencia de un solo botón de ataque y la ejecución de combos que varían según el momento en el que se activan, la posición de los personajes y las magias disponibles, en un estilo sumamente arcade pero tremendamente accesible. Hay cambios que también afectan a los escenarios, con un sistema de Ring Out, por ejemplo, que permite zanjar un combate de golpe si uno de los contrincantes es expulsado del escenario (a no ser que lo salven sus compañeros de equipo).

También el sistema de magias ha sido modificado, refinando los otrora desequilibrados Despertares, una descarga de agresividad aplicable de dos formas distintas sobre el enemigo que puede dejarle frito, pero que solo puede ser activado una vez por combate y cuando la energía esté baja. Del mismo modo, la ayuda de los compañeros ha sido depurada, y ahora estos tienen sus pequeñas barras de energía que, de perderla, puede dejarles inutilizados.

Otros matices (movimientos de ejecución Jutsu, por ejemplo) completan un sistema de lucha que, esencialmente, permanece fiel a aquel al que los fans de la franquicia se han acostumbrado. A estos jugadores, sin duda, les harán los ojos chiribitas con los nuevos trajes para Naruto (uno de ellos, no se sabe si llegará a Europa, es de Son Goku, lo que cierra por lo menos media docena de círculos de tipo freudiano), con la exploración de líneas argumentales inéditas en los juegos hasta ahora (del ataque del Nueve Colas a la reunión del Equipo Siete) y, sobre todo, con la posibilidad de escoger qué vericuetos tomará el argumento en bifurcaciones del Modo Historia que abren flashbacks (¡incluso en medio de un combate!) o historias alternativas de tipo *gaiden*. Todo un caramelo para el fan que, por suerte también para el que no lo es, está acompañado de un sistema de juego robusto y bastante sencillo. Aunque ya se estén tensando los límites del ninjitsu. Quizás demasiado.

## LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

**LA MECÁNICA DE LOS COMBATES:** Presente solo en los juegos de Naruto, el estilo de lucha de los juegos de la franquicia se aleja de la memorización de combos en busca de un estilo más accesible.

**JOHN TONES**

## VEREDICTO 8/10

UN ATRACÓN DE FAN-SERVICE... NO SOLO PARA FANS.



**Izquierda:** Algo que sí me ha gustado es que el juego permite ocultar la interfaz por completo, soltándote a pecho descubierto en las misiones. Total, el HUD tampoco ayuda mucho...

PEARL HARBOR DE ANDAR POR CASA

# Air Conflicts - Pacific Carriers

**Resulta que mi primer juego de Xbox (la original) fue *Secret Weapons over Normandy*.** En Totally Games se marcaron un arcade de simulación bajo mínimos de la Segunda Guerra Mundial con un solo objetivo: pasarle la mano por la carita a Factor5 y enseñarle a los de Rogue Squadron cómo se las gastan los creadores de la trilogía X-Wing. Desde entonces suspiro por volver a ver algún día algo parecido: locurón histórico y tremenda acción aérea. Durante unos minutos, pensé que este ignoto título alemán podría servir como placebo -entiéndase: como un DYC frente a un Laphroaig, que el alcohólico y el bon vivant pueden ser uno y lo mismo cuando el monazo aprieta- de lo de TG. Y, eh, para un rato está bien, si se obvian el terrible sistema de control y el oscurantismo general de todo lo relativo a jugar. El tutorial ya de por sí es alemán: "ve y haz esto, alférez". "Pero, cómo", respondí. "TÚ HAZLO". Que no me quejo: es un juego que te enseña a despegar, disparar y tirar bombas. Acelerar, hacer virajes al límite, reducir la velocidad, nivelar el avión... Eso ya es cosa tuya. Un sindiós que puede enervar o divertir, y es mejor optar por lo segundo antes de, claro, Pearl Harbor. Porque tras un tutorial no hay nada como tener un escuadrón contra 100 cazas y bombarderos japoneses. Locurón del fino, cambiando de avión de vez en cuando (por muerte o por munición) y aprendiendo poco a poco la cantidad de buenas ideas que hay implementadas, como que cada piloto gane experiencia y que todo dependa de tu armada. Aportando estrategia leve a los *Battlestations* y acción aérea *SWoN* con toquecitos propios. Donde casi todo es atroz: la IA enemiga, la de los compañeros, la mayor parte de los menús, la interfaz... Pero funciona. Como un *Musou Aviones* circa PS2: una sinvergonzonería desmadrada de tú dispara que algo cae, durante las primeras horas. Entonces te das cuenta de que a pesar de un diseño de misiones simpático, una campaña japonesa en la que para que volver a por munición sí puedes ser kamikaze, un par de modos arrojados y un cierto rigor histórico hasta en el peso de las bombas, se les acaba el ingenio para convertirse en el juego alemán pecero estándar, es decir, que la diversión se termina pronto y te deja con ganas de más chicha.

Si tal cosa es posible, este *Pacific Carriers* es un arcade que intenta disculpar su condición metiendo lo plomizo de los simuladores sin ninguno de sus atractivos. Hasta que llega un momento en el que ni siquiera el cariño a tus pilotos (que ganan talentos dependiendo de la experiencia y lo que hayan hecho en la batalla, una idea tan tremenda como desaprovechada) puede evitar que dejes de tener apego al juego. Lo más curioso es que técnicamente (pese a texturas de la pasada generación) es funcional: el modelo de vuelo, la iluminación y demás son satisfactorios. Lástima que el control te odie con furia de ex.

**JAVI SÁNCHEZ**

**AL DETALLE**

**GÉNERO:** Desmadre teutón
**PLATAFORMA:** Xbox 360
**OTRAS PLATAFORMAS:** PC, PS3
**PAÍS:** Alemania
**COMPAÑÍA:** BadLand Games
**DESARROLLADOR:** bitComposer
**PRECIO:** 36,95 €
**LANZAMIENTO:** Ya a la venta
**JUGADORES:** 1-8
**ANÁLISIS ONLINE:** No




## SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

**SONIDO:** La música, en especial: un par de fanfarrias repetidas hasta el acúfeno, por encima de un takka-takka de ametralladora blandurrio. ¡Estoy disparando a gente, dadme algo de ruido!

**VEREDICTO 5/10**
EL MUSOU DEL AIRE.





**Arriba:** "¡Oh, Dios mío, han matado a Ben Affleck!". Este tipo de juegos ganan mucho si le pones tu propio audiocomentario. Hasta que avanzas y se te agua la fiesta.

AVENTURAS DEMASIADO PROFUNDAS

# Knytt Underground

Abajo: La estética oscura, ocasionalmente macabra, como una especie de versión despreocupada de Limbo, es el gran acierto del juego de Mifflas.



**Si en nuestro reportaje de *Beyond*, unas páginas atrás, decíamos que no hay que ser ningún lince para detectar las suspicacias que las palabras de David Cage, tan cercanas a la charlatanería, despiertan en espíritus tan sensibles como los nuestros, tampoco hay que ser parte de ningún comité de sabios para tener claro que lo indie nos cautiva por aquí.** Sobre el papel, claro, porque del mismo modo que estamos dispuestos a reconocer que Cage tiene un pésimo gusto estético pero una apreciable ambición narrativa que en algún momento puede dar pie a un buen juego, también sabemos que la producción indie, sus presupuestos limitados, su escasez de recursos y, a veces, de ambición, no siempre tienen que dar lugar a juegos brillantes. Ni siquiera medianamente defendibles.

*Knytt Underground* tiene un espíritu indie muy acusado, y si hay una lista de tics propios de las producciones independientes, está claro que el juego del desarrollador sueco Nifflas los cumple todos: una estética críptica, post-gótica y con guiños pixelados; un argumento misterioso, por no decir ininteligible; unos personajes poco empáticos o directamente insufribles; y una mecánica que guiña el ojo a los tiempos en los que todo era más sencillo y, a la vez, más abrupto y menos amable. *Knytt Underground* nos envía de un patadón a una exploración subterránea con sabor a metroidvania, y nos pone a cumplir misiones secundarias ridículas que nos encargan personajes muy antipáticos. Nada de esto sería un problema si no fuera porque el control de la protagonista, que debería ser preciso y ajustado a las circunstancias (esto es, la exploración sistemática de miles, literalmente miles, de pantallas), es irritante y algo blandengue. Recuerda más al bárbaro masoquismo de un *Lode Runner* al que se lo perdonamos todo porque es *Lode Runner*, que a un *Spelunky*. Y es una pena, porque aunque el simbólico conflicto entre los Myrmidons y los Internet (sic), no tiene ni pies ni cabeza, sí que intriga y empuja al jugador a seguir. Pero la intolerable transformación de la protagonista en una bola que bota sin parar en el segundo capítulo hace que el jugador se acuerde de toda la familia del que inventó las físicas supuestamente realistas.

*Knytt Underground* tiene una atmósfera muy interesante, y un mundo propio que funciona gracias a su tremebunda extensión y su audaz mezcla de pantallas contemplativas, casi de new-age pixelado, y frenéticas zonas de plataformeo loco. Pero su sistema de control, especialmente inapropiado en la versión de PS3, le coloca a años luz de, este sí, el soberbio precedente que fue *Knytt Stories*.

**John Tones**

**DETALLES**

**PLATAFORMA:** PlayStation 3
**OTRAS PLATAFORMAS:** PS Vita
**ORIGEN:** Suecia
**COMPAÑÍA:** Nifflas' Games
**DESARROLLADOR:** Nifflas' Games
**PRECIO:** 7,99€
**LANZAMIENTO:** A la venta
**JUGADORES:** 1

MEJOR QUE — HASSLEVANIA



PEOR QUE — SPELUNKY

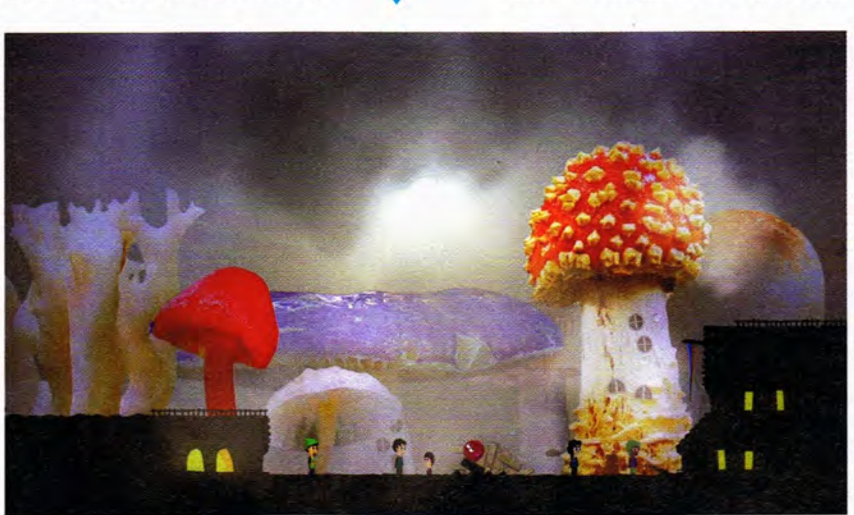
## SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

**NIVELES DE PELOTAS:** En el capítulo 2 nuestra muda heroína se convierte en una esfera incontrolable. No viene a cuento y hace que la elevada dificultad del juego se dispare de forma absurda.

**VEREDICTO 6/10**

EL MUNDO DE KNYTT EMPIEZA A ENTERRARSE





Arriba: Las misiones secundarias pueden entenderse como una especie de reflexiones acerca de lo ridículas y pesadas que suelen ser las misiones secundarias (o algo así)



POR QUÉ ❤...

## Gauntlet

STEVE ELLIS, CRASH LAB

Gauntlet *tenía un multijugador cooperativo realmente muy adelantado a su tiempo. En este título, hasta un máximo de cuatro jugadores combatían en una sucesión interminable de niveles, con la única meta de liquidar todo lo que se meneara, recoger el mayor número de tesoros posible y encontrar la salida. La salud en constante descenso te obligaba, aunque jugaras bien, a echar monedas de cinco duros sin parar, especialmente si la máquina bramaba 'Someone shot the food!'. La experiencia de cuatro jugadores apiñados en torno a una pantalla, riendo e insultándose, es algo que he intentado recrear en mi trabajo, y se ha perdido, de algún modo, con el juego cooperativo on-line.*

"La experiencia de tener a cuatro jugadores apiñados alrededor de una pantalla, riendo e insultándose, es algo que siempre he intentado recrear en mi trabajo"

**STEVE ELLIS, CRASH LAB**



GAUNTLET
LEVEL 8
WARRIOR
SCORE HEALTH
15861 47809
VALKYRIE
SCORE HEALTH
0 0
INSERT COIN
WIZARD
SCORE HEALTH
0 0
INSERT COIN
ELF
SCORE HEALTH
0 0
INSERT COIN
1 COIN =
600 HEALTH
©1985

# RETRO

>.'UNA CABEZA ASÍ NO ESTÁ PARA BROMAS' NO.11



# AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle




## FALLO EN EL SISTEMA

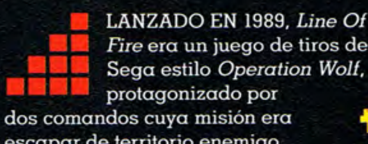
**Plataforma:** Commodore 64
**Año:** 1990
**Compañía:** US Gold
**Desarrollador:** US Gold




# LINE OF FIRE

**LANZAMIENTO ORIGINAL** Placa: Sega X Board Año: 1989 Compañía: Sega Desarrollador: Sega

LANZADO EN 1989, *Line Of Fire* era un juego de tiros de Sega estilo *Operation Wolf*, protagonizado por dos comandos cuya misión era escapar de territorio enemigo tras robar a unos terroristas una superametralladora.



Aunque la historia entraba dentro de lo habitual, *Line Of Fire* destacaba por poder liarse a tiros desde el interior de diversos vehículos. Merced a esto, los *sprites* de sus fases seguían un rígido camino predefinido, pero con esquinas y efectos de rotación que hacían todo más orgánico y alejado de una serie de estrictos corredores de la muerte.

Aunque no fue un gran éxito, *Line Of Fire* se convirtió a la mayoría de los sistemas del mercado de la época. El port más bizarro fue el propio Master System de Sega, que transfería la historia y la jugabilidad a un *shooter* venido a menos, una extraña decisión considerando que la consola de 8 bits de Sega tenía una de las mejores conversiones *in-house* de *Operation Wolf*.

No obstante, aunque la conversión de Sega tiene poco en común con la versión arcade, no es ni mucho menos la peor. Ese honor corresponde al impactante port de US Gold para C64, que deja en bragas al resto de las conversiones, pero para mal.

La jugabilidad, repetitiva y torpemente fea, pasaba por disparar al mismo soldado inerte hasta que se te saltaban las lágrimas y se te quitaban las ganas de vivir. Los gráficos, algunos de los peores jamás generados para Commodore 64, se combinaban con un mal desplazamiento, una notable superposición de *sprites* y un terrible diseño de los niveles. Tanto era así, que resulta difícil imaginar a un desarrollador haciéndolo peor.

Aunque era agradable que se reprodujera cada fase del título arcade (si bien las cinco primeras parecían iguales), todo se venía abajo con un diseño tan malo. En especial, el aspecto de los enemigos y los jefes causaba risa, mientras que el efecto de raíles en las fases en interiores resultaba convincente, pero hasta esto último se perdía al salir a exteriores.

Debido a la acción frenética y a que en las fases a menudo había que mover muchos y grandes *sprites* animados en la pantalla a la vez, por lo general no era fácil replicar los juegos de disparos arcade con la limitada tecnología de los ordenadores domésticos de 8 bits. *Line Of Fire* es sin duda víctima de este duro desafío cuesta arriba para los desarrolladores.

## CARA A CARA

ARCADE



1

## LA DEBACLE

2

3

**1** Casi el 99 por ciento del tiempo te dedicabas a disparar al mismo *sprite* de soldado estático una y otra vez. Sus creadores intentaron incluir los vehículos y los jefes del juego arcade, pero no trabajaron muy duro. En serio, ¿qué es este desastre?

**2** Los gráficos son chocantes. La primera fase parece tener lugar en un almacén, pero es que el juego representa así una jungla. Para ver lo mala que es la conversión tendrías que probarlo. Pero, pensándolo mejor, ni te molestes.

**3** *Line Of Fire* era un *shooter* de raíles temprano. Sus niveles tenían esquinas y la cámara se desplazaba para que la acción fuera más dinámica. Este port recoge ambas cosas, pero falla estrepitosamente. Tiene momentos de caos total.

## EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: **Amiga** Año: **1990** Compañía: **US Gold** Desarrollador: **Creative Materials**




■ No hay muchos *ports* para elegir y todos son bastante mediocres. El de Amiga era quizás el más fiel al original. Los gráficos y el diseño de los enemigos estaban bien, y también incluía las pantallas de la historia arcade. Dicho esto, tampoco es como para volverse loco.

# HISTORIA DE LOS

## HOY REV 19

1998 FUE UN año de cambios. Los juegos eran cada vez más inmersivos y complejos, sobre todo los de PC, que se beneficiaba de unas potentes tarjetas gráficas y unos títulos realmente fantásticos.

El *Unreal* de Epic fue un giro de tuerca gráfico que impresionaba a todo el que lo veía, mientras que el *Half-Life* de Valve y *Thief: The Dark Project*, de Looking Glass Studios, probaban las historias complejas, los personajes memorables y la nueva mecánica de juego encajaban en el mundo FPS.

Si 1998 fue el año en el que el nuevo y potente hardware empezaba a triunfar, también fue el año en el que muchos jugadores de consolas de 16 bits se dieron cuenta de que no iba a ser factible verlo en sus plataformas favoritas. Majesco siguió llevando la antorcha para Mega Drive, que la propia sega había abandonado un año antes, mientras que la brasileña Tec Toy continuó su soporte de la envejecida consola con adaptaciones impresionantes como la de *Duke Nukem 3D*. Además, Tec Toy también siguió apoyando el Master System de 8 bits de Sega, que fue un gran éxito en Brasil, y uno de los últimos títulos que sacó para la consola fue *Mickey's Ultimate Challenge*, de puzles.

Algo parecido ocurría con Super Nintendo. Aunque el apoyo continuaba en su país de origen, sobre todo por parte de Nintendo, para muchos jugadores era obvio que tocaba pasar a la siguiente generación, donde Nintendo y todos los nombres importantes estaban perdiendo la batalla. En 1998, la PlayStation y N64 llegaron a su culmen, y cada consola ofrecía juegos realmente increíbles a lo largo de una amplia variedad de géneros.

Sony PlayStation fue la que más resistió gracias a grandes éxitos como *Resident Evil 2, Xenogears, Parasite Eve, Everybody's Golf, Metal Gear Solid* y *R-Type Delta*, con los que captó a todo tipo de jugadores. A la Saturn, comparativamente, le iba mucho mejor en Japón merced a *shooters* como *Battle Garegga, DoDonPachi* y el soberbio *Radiant Silvergun* de Treasure, pero perdía mucho terreno en Occidente. Pese al fuerte apoyo de *Sega Saturn Magazine* (Emap) y grandes juegos como *Panzer Dragoon Saga* y *Burning Rangers*, la máquina de Sega no podía competir contra Sony, por lo que vio su fin al acabar el año. Mientras que la Saturn estaba en las últimas en Occidente (en Japón sobrevivió dos años más), la Nintendo N64

■ Muchos lo consideraron un simple clon de *Super Mario 64*, pero *Banjo-Kazooie* era un excelente juego por derecho propio.

■ *Baldur's Gate* fue una tremenda apuesta para BioWare y probó que era perfectamente posible crear grandes juegos basados en el universo de *Dungeons & Dragons*.

■ *Half-Life* fue todo un debut para un pequeño estudio llamado Valve. Por supuesto, el juego tuvo secuelas a lo largo de los años.

■ El desarrollo del motor del *Unreal* de Epic duró tres años. Era el primer ejemplo del hoy popular Unreal Engine, del que ha habido numerosas secuelas y derivados.

■ La Game Boy Color quizás no fue un gran paso respecto a la Game Boy, pero sí resultó ser otro gran éxito de ventas para Nintendo.

# VIDEOJUEGOS



avanzaba lentamente con un amplio catálogo de juegos interesantes e innovadores que Sony no tenía ni en sueños. *Banjo-Kazooie, Space Station Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron, F-Zero X, 1080° Snowboarding, Body Harvest, Fighter's Destiny* y *Wetrix* ofrecían algo para cada público y, aunque Nintendo no podía competir con la penetración masiva de Sony, su sistema no podía ignorarse.

Nintendo estaba inmersa en la lucha por el mercado de consolas domésticas, pero la historia era muy diferente en el sector de las portátiles. La Game Boy ya se había enfrentado a competidoras como Atari Lynx, NEC PC Engine GT y Sega Game Gear, y salió indemne frente a todos ellas.

En 1998 Nintendo lanzó por fin la retrasada versión en color de su dominadora mundial. La Game Boy Color salió al mercado el 21 de octubre en Japón, y con solo cuatro juegos: *Pocket Bomberman, Game & Watch Gallery 2, Centipede* y *Tetris DX. The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX* apareció en diciembre y, pese a contener una sola mazmorra nueva, se convirtió en un gran éxito para la nueva portátil de Nintendo.

SAMOS 98

La consola en sí no era mucho más potente que la Game Boy original, y por aquel momento muchos la consideraban un parche temporal hasta que Nintendo sacara una portátil más potente. No obstante, a la máquina le fue realmente bien, sobre todo, por ser compatible con todo el catálogo de la Game Boy. Muchos títulos se beneficiaron además de poder jugarse en la nueva consola, aunque, sus paletas ni siquiera se acercaban a las de los impresionantes juegos dedicados en color, lo que dio a los usuarios una buena razón para actualizarse a la nueva máquina de Nintendo. Pero la compañía no era la única que trabajaba en una nueva portátil, ya que tanto SNK como Bandai tenían previsto sacar sus respectivas competidoras al año siguiente.

El último gran lanzamiento de 1998 fue quizás uno de los más importantes porque marcó la entrada final de Sega en el mercado de las consolas. La compañía japonesa ya había advertido a principios de año que estaba apartando su atención de la Saturn, y el 27 de noviembre los jugadores japoneses descubrieron por qué. Sega había decidido dar un gigantesco salto a la generación de 64 bits con su Dreamcast.

Salió con cuatro títulos: *Pen Pen TriIcelon, Godzilla Generations, July* y *Virtua Fighter 3tb*. No obstante, el gran título, *Sonic Adventure*, se retrasó y no llegó hasta el 24 de diciembre. La Dreamcast empezaba fuerte y la suerte de Nintendo había cambiado, pero no iba a durar mucho...




■ *Sonic Adventure*, el primer *Sonic* 'decente' desde el *Sonic 3* de 1994, impresionó técnicamente por sus avances.

■ El increíble *Radiant Silvergun* de Treasure probó que a los equipos de desarrollo pequeños les seguía gustando llegar al límite del sistema.

■ *Metal Gear Solid*, de Hideo Kojima, creó su propio subgénero y convirtió a su director en una superestrella de los juegos japoneses.

■ El sucesor de Acclaim del FPS para N64 fue uno de los primeros en hacer un amplio uso del nuevo pack de RAM de la N64.

■ La Dreamcast era increíblemente potente y parecía indicar el regreso de Sega a las grandes ligas.

## DESARROLLADOR del AÑO Gregg Mayles

■ Mayles comenzó su carrera en Rare, trabajando en la franquicia *Donkey Kong Country*, pero quizás sea más conocido por su excelente *Banjo-Kazooie*. Este "plataformas con aventura" se estructura de forma parecida a *Super Mario 64*, pero la ingeniosa inclusión de dos personajes permitía a los jugadores una variedad de movimientos distintos según avanzaba el juego. Además de trabajar en los juegos de *Banjo*, Mayles participó también en *Donkey Kong 64*, *Conker's Bad Fur Day* y *Star Fox Adventures*, y fue instrumental en el éxito de *Viva Piñata*. Hoy es director creativo de Rare.





PARTIDA EXTRA: **1998**

# THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Cada número revisamos algunos de los juegos más importantes del año…. En esta ocasión, desvelamos por qué el primer Zelda 3D de Shigeru Miyamoto cambió los juegos de aventuras para siempre

SE ESPERABAN GRANDES cosas del primer *Zelda* 3D de Nintendo. No en vano, la serie había convertido ya en un *benchmark* 2D en la NES y la SNES, mientras que *Super Mario 64* había redefinido lo que los usuarios esperaban de los plataformas 3D. Basta decir que todos esperaban ver si Miyamoto y su talentoso equipo de Nintendo podrían obrar la misma magia. No había motivos para preocuparse.

Prueba *Ocarina* hoy, es posible cortesía del excelente *remake* para 3DS, es tan obvia como lo era en 1998. Como hizo *Super Mario 64* antes, *Ocarina Of Time* era una impactante muestra de la potencia del 3D, y creó un creíble mundo que hacía que el jugador deseara explorar cada pulgada del terreno.

Está bien documentado el hecho de que el *Legend Of Zelda* original se debe al amor por la exploración que Miyamoto tenía de niño, y con *Ocarina Of Time* pasa algo parecido, pero explorando enormes montañas, pueblos bulliciosos y bosques místicos. En videojuegos, es un cliché mencionar el impacto que tuvo Hyrule Field, pero pocos títulos son capaces de transmitir la sensación de libertad que logró *Ocarina OF Time*.

Sí, en *Ocarina* hay un cierto aire de familiaridad, y se debe a Miyamoto y al resto de su equipo por llenarlo de tantos momentos mágicos. Los viajes por el tiempo, liberar a Epona, presenciar la muerte de Great Deku Tree, tu primera reunión con Navi... *Ocarina Of Time* está lleno de ellos, y todos se combinan para crear un mundo vivo del que jamás querrás salir.

**OCARINA OF TIME ERA UNA INCREÍBLE MUESTRA DE LA POTENCIA DEL 3D**

Pero *Ocarina Of Time* no solo ofrecía grandes momentos de juego, también presumía de numerosas e inteligentes mecánicas de juego que acabarían cambiando el género. Con mucho, la más importante fue el *Z-targeting*, que permitía fijar el blanco en los muchos monstruos y jefes del juego con la simple pulsación de un botón y convertía el combate en una delicia. Poder disfrutar de la primera persona suponía también una gran ventaja, en tanto que el cuidado diseño de las pantallas de inventario y de los enormes jefes se ha copiado muchas veces, pero raramente se ha mejorado, ni siquiera Nintendo.

*Ocarina Of Time* quizás esté basado en una plantilla probada, pero pocos juegos han dado el salto del 2D al 3D con un éxito tan grande y de forma tan indolora. Es un testimonio de la fidelidad a Nintendo dentro de este género que muy pocos desarrolladores han podido lograr con el mismo nivel de éxito.




Incluso hoy, llegar a Hyrule Field sigue impresionando. Ojalá pudiéramos borrar nuestros recuerdos para poder experimentarlo todo de nuevo.




En *Ocarina Of Time* no todo era increíble. Las secciones ocultas eran difíciles y frustrantes, nada parecido a *Metal Gear Solid*.

## ¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?




■ *OCARINA OF TIME* abrió las puertas a los juegos de aventura 3D, con numerosos lanzamientos con la misma fórmula y niveles de éxito variables. Algunos de los más notables aparecieron en la pasada generación y en la actual, en la que la potencia de los nuevos sistemas ha ayudado a crear mundos para explorar más creíbles. El impresionante *Okami* de Capcom para PS2 es uno de los más destacables y se ha convertido para Wii (hay prevista una actualización HD), pero la franquicia *Darksiders* de Vigil Games el peculiar *3D Dot Game Heroes* son ambos lanzamientos importantes. Como era de esperar, Nintendo es la que más éxito ha tenido, con títulos como *The Wind Waker*, *Twilight Princess* y *Skyward Sword*, que copiaban la receta del triunfo de *Ocarina Of Time*, pero añadían numerosas ideas propias. Como es lógico, veremos avances similares cuando Link acabe debutando en la Wii U.



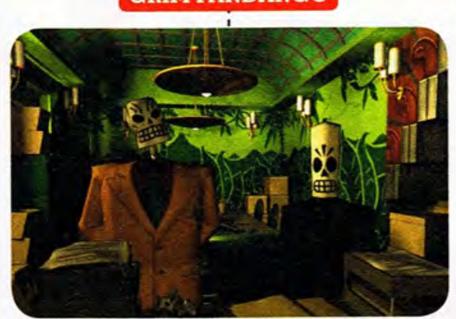
# TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

### BALDUR'S GATE




■ *BALDUR'S GATE* ayudó a poner a *Dungeons & Dragons* en el mapa como una experiencia de juego viable en un ordenador, y también a la llegada al RPG de BioWare. De hecho fijó el rumbo de la propia BioWare, con mucho de su DNA presente en *Mass Effect* y *Dragon Age*.

### GRIM FANDANGO



■ *GRIM FANDANGO* se apartó del envejecido motor SCUMM, pero también probó que LucasArts y Tim Schafer no habían perdido su habilidad para crear fantásticas aventuras. Innovador, inteligente y divertido a más no poder, sigue siendo uno de los mejores juegos de Schafer y pide a gritos una secuela.

### PANZER DRAGOON SAGA



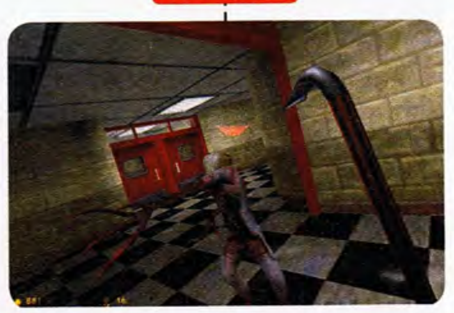
■ HAY UNA razón por la que el tercer juego *Panzer* de Sega sigue vendiéndose caro en eBay. Es uno de los mejores RPG disponibles para Saturn. Increíblemente ambicioso y movido por una envolvente historia, añadió magníficas mecánicas RPG a su núcleo de *shooter* para crear una experiencia de juego inolvidable.

### RESIDENT EVIL 2



■ UNA MANSIÓN no era suficiente para todos los planes que Capcom tenía su secuela de terror, en la que la acción se desplaza a las calles de Raccoon City. Un sabio movimiento que dio al título de Capcom una nueva protagonista y un bagaje cinemático sin rival hasta *Resident Evil 4*, siete años posterior.

### HALF-LIFE



■ CUANDO SALIÓ, el FPS de Valve redefinió el género con una combinación de historia que engancha y personajes memorables que creaba una experiencia emocionante. Gordon Freeman se convirtió en uno de los mejores héroes sin reconocimiento de los juegos, y Valve probó que este género era algo más que matar.




FUE NOTICIA: **1998**

# COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Han pasado casi quince años desde que viera la luz un título español que, por muchos motivos, supuso un giro en los juegos de estrategia en tiempo real

*PUES SÍ, PARECE* que fue ayer, pero en 1998 Pyro Studios revolucionaba el mercado con un juego de estrategia en tiempo real de factura completamente española. En nuestra opinión hubo tres motivos por los que *Commandos* fue especialmente innovador. En primer lugar no se trataba de manejar ejércitos, sino un comando de élite compuesto por seis miembros; en segundo, la inclusión del ángulo de visión de las unidades enemigas; por último, la necesidad de planificar las operaciones, para lo cual teníamos además todo el tiempo del mundo.

Técnicamente, Commandos era más que correcto, aunque sin duda lo que más destacaba eran los gráficos, muy cuidados y llenos de detalle. De hecho, eran lo mejor de un título con perspectiva isométrica que además contaba con un innovador control de cámara con cuatro direcciones. El audio sin embargo era mejorable. Vehículos, voces, acciones, armas... todo sonaba bien, pero se echaba de menos algo de música (solo se escuchaba en las cinemáticas y las intros de las misiones), y también algunos efectos de ambiente.

Noruega, el norte de África, Francia, Bélgica y Alemania eran los escenarios donde se desarrollaban las veinte misiones de *Behind Enemy Lines*, unos niveles en los que, por cierto, no podías tirarte de boca a matar enemigos. Todo lo contrario. A diferencia de títulos como *Command & Conquer*, aquí lo importante era vigilar las rutas de los enemigos y sus ángulos de visión, valorar el mejor personaje para actuar (las combinaciones de dos de ellos solían funcionar muy bien) y, solamente cuando estabas preparado, entrabas en acción.

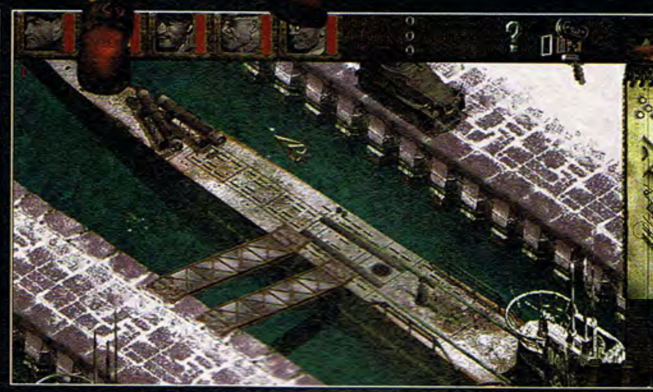
**ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL DE FACTURA 100% ESPAÑOLA**

El manejo en sí era muy sencillo, apuntar y hacer clic, pero lo que aumentaba gradualmente era la dificultad, que subía conforme pasábamos de nivel. Esto hacía que *Commandos* resultara muy adictivo, ya que cada nueva misión era un reto más exigente que la anterior.

El juego, plagado de referencias a películas como *Fuerza diez de Navarone*, *Doce del patíbulo*, *El desafío de las Águilas*, o *Los cañones de Navarone*, está protagonizado por seis inolvidables personajes que también aparecen en las posteriores entregas de *Commandos*: un boina verde, un francotirador, un marine, un conductor, un zapador y un espía. Todos ellos eran indispensables para resolver unos puzles que a veces tenían más de una solución, aunque cada jugador tenía sus favoritos.



Behind Enemy Lines fue número 1 en 17 países y se vendieron 1,5 millones de copias de este gran juego español.



Los gráficos de Commandos hicieron que el juego tuviera un gran éxito. Estaban cuidadísimos y llenos de detalles.

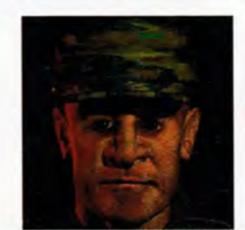
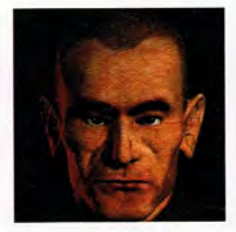
## OBSERVAR, CALCULAR, ACTUAR

■ Commandos: Behind Enemy Lines fue innovador por muchos motivos, y el más importante era quizás la forma de jugarlo. En Commandos el tiempo era ilimitado, no había que responder a toda prisa a un ataque enemigo. Todo lo contrario, aquí lo básico era observar los movimientos del enemigo y sus ángulos de visión, planificar qué personajes íbamos a usar y, entonces sí, actuar. Las habilidades de cada personaje eran críticas para el éxito de la misión, pero había que tener cabeza. De nada servía matar en silencio a un enemigo si luego no escondíamos el cadáver, y además era indispensable tener cubierto a todo nuestro equipo porque, si por ejemplo eliminábamos a los soldados con el francotirador y avanzábamos con el boina verde, había que asegurarse de que no descubrieran al primero. Ese era también el encanto de Commandos, podías disfrutar de los escenarios hasta hartarte, pensar todo lo que quisieras y jugar a tu ritmo. Podías ir rápido si querías, pero el sigilo era sin duda tu mejor arma.



# LOS PROTAGONISTAS





■ De izquierda a derecha, y de arriba a abajo: Jack "Butcher" O'Hara (Boina Verde), James "Fins" Blackwood (Marine), René "Frenchy" Duchamp (espía), Samuel Brooklyn (Conductor), Sir Francis "Duke" T. Woolridge (francotirador), y Thomas "Fireman" Hancock (Zapador).

# Y DESPUÉS VINIERON...

### BEYOND THE CALL OF DUTY



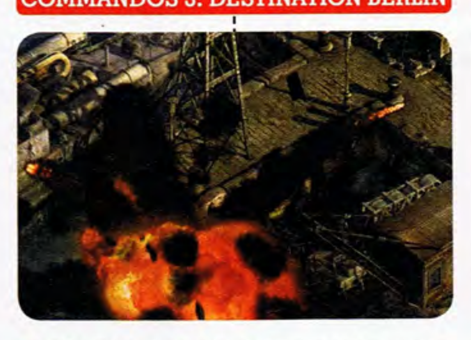
■ 1999. ES LA CONTINUACIÓN de *Behind Enemy Lines*, y contiene 8 misiones, mejoras en los gráficos, nuevas habilidades y armas, y un nuevo comando: "contacto holandés".

### COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



■ 2001. LA ESPERADA secuela: 21 misiones y más personajes (9 comandos más el inolvidable Whiskey, un bull terrier). Tenía un motor 3D y escenarios más interactivos.

### COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN



■ 2003. EN LA TERCERA parte de la saga y la rueda del ratón se podía usar para rotar la cámara. Fue el primero de la serie en usar un verdadero entorno 3D. Los gráficos eran impecables.

### COMMANDOS: STRIKE FORCE



■ 2006. UN GIRO radical para la serie, no solo por la aparición de la espía Lips, sino por el cambio a la perspectiva en primera persona, algo que no gustó demasiado a los fans de las anteriores entregas.

# RINCÓN DEL COLECCIONISTA

## Tu guía mensual de tesoros retro de colección




# FAMICOMBOX

**Si quieres salir en games™ con tus mejores galas y enseñando tu cacharrería, escríbenos a games@grupozeta.es**

### DETALLES

**PLATAFORMA:** Nintendo Famicom **AÑO:** 1986
**FABRICANTE:** Nintendo/JTB Traveland
**DESARROLLADOR:** Nintendo
**ESPERA PAGAR:** 350 €




**PRUEBA A:** La pantalla de inicio de la FamicomBox es única. Tiene un fondo negro con estrellas para dar la impresión de que estás viajando a través del espacio.




**PRUEBA B:** Los cartuchos normales de NES y de Famicom no funcionan con este sistema, son especiales. Solo estos, con pegatinas en negro y amarillo son compatibles.



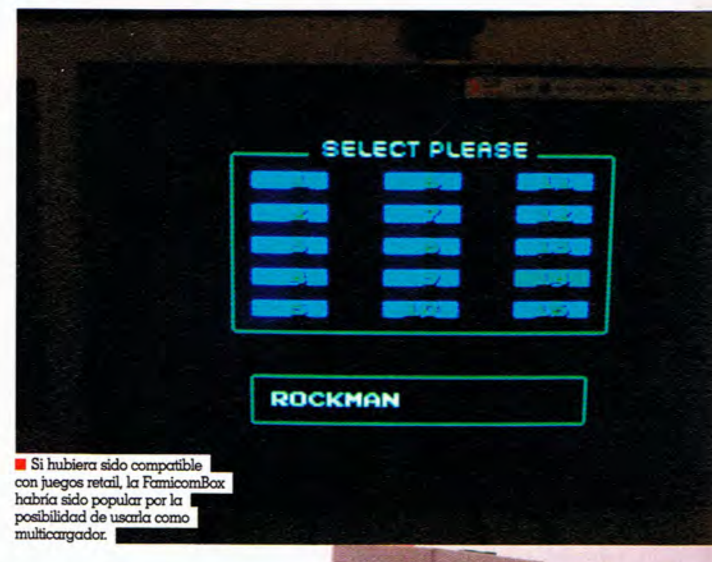
**PRUEBA C:** Los juegos se cargan en el frontal, y hay ranuras para meter hasta 15. Las unidades venían también con tres pads NES estándar y un NES Zapper conectados.

## POR QUÉ

LOS MÁS JUGONES se acordarán de la Super Famicom Box. Pues bien, la FamicomBox es básicamente su predecesora de 8 bits y una de las variantes más inusuales y grandes de la icónica consola de Nintendo jamás salidas de una fábrica.

Comercializada en exclusiva en Japón por Nintendo, y como parte de una *joint venture* con la agencia de viajes JTB Traveland, la imponente y metálica era un sistema de demostración multicartucho diseñado para tiendas y hoteles. Estaba pensado para mostrar a clientes y huéspedes la potencia de la consola y tenía capacidad hasta para 15 cartuchos intercambiables que se cargaban a través del frontal. Traía conectados tres pads NES y un NES Zapper para poder experimentar toda la funcionalidad de la máquina de Nintendo, y podía montarse un sistema de monedas para pagar por tiempo.

No obstante, lo más interesante de la FamicomBox quizás sea el hecho de que era incompatible con cartuchos NES y Famicom tradicionales. De hecho, se trataba de un catálogo muy limitado de cartuchos estilo americano, muchos de los cuales se han convertido en piezas de coleccionista, tal y como ocurre con la máquina en sí.




Si hubiera sido compatible con juegos retail, la FamicomBox habría sido popular por la posibilidad de usarla como multicargador.



En cuanto a salidas, la FamicomBox no era tan sencilla como la versión de consumo.

# ¿VALE LA PENA?

LA FAMICOMBOX es claramente un artículo para los coleccionistas y fanáticos de Nintendo más ávidos. No solo es grande y, las cosas como son, bastante fea, además, solo es compatible con unos cartuchos a medida que cada vez son más caros y difíciles de localizar.

Por si fuera poco, los cartuchos contienen las versiones japonesas de los juegos, lo que limita aún más el atractivo del sistema para los decididos coleccionistas del mercado occidental. Cuando combinas todos estos factores, está claro que necesitarás un abultado presupuesto y bastante tolerancia para plantearte la compra de este modelo.

Dado que fue lanzada un año después de la Famicom, el catálogo de la FamicomBox incluye los juegos más tempranos para el sistema. Entre los que merece la pena destacar están *Bomberman, Adventure Island, 1943, Ice Climber, Mario Bros, Super Mario Bros, Duck Hunt, Excitebike, Ghosts 'N Goblins, Donkey Kong, Ice Climber, Donkey Kong Jr, Gradius, TwinBee, Baseball, Mahjong, Golf, F1 Race* y *Punch-Out!!*

Uno de los cartuchos más raros y caros de obtener es *Rockman* (*Mega Man*). De hecho, no hace mucho se vendió una copia por más de 34.000 yenes (unos 314 €) en una web de subastas japonesa.

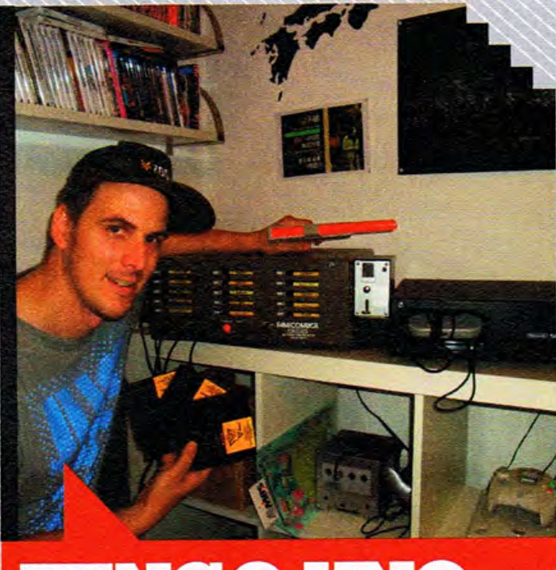


No es la colección completa de juegos FamicomBox, y no está claro cuántos títulos salieron para dicho formato. Hay al menos 30 versiones FamicomBox confirmadas.

Curiosamente, los controladores y el Zapper son los de la NES, en lugar de diseños Famicom.

## ¡DATO!

El fabricante de electrónica Sharp también sacó una versión de demostración. Se llamaba Famicom Station y era reconocible por su color gris y su soporte metálico.



# TENGO UNO

Nombre: **Jens Sommer**
Ocupación: **Químico**

**¿Qué tiene la FamicomBox en particular para que te resulte tan atractiva?**
Esta unidad solo se fabricó en Japón, y únicamente estaba en hoteles y tiendas. Los cartuchos normales de Famicom no funcionan, solo unos negros especiales que no son nada comunes.

**¿Cómo encontraste la FamicomBox y los cartuchos?**
Adquiero cosas en eBay de vez en cuando, y he comprado algunas piezas a un vendedor holandés que conocí en una feria retro en Alemania. Le pregunté si vendía artículos allí y si podía conseguirme una, cosa que hizo (con cinco cartuchos). Adquirí algunos cartuchos más en viajes a Japón y otros en eBay. Hay uno del que estoy especialmente orgulloso, el de *Rockman*, es muy difícil de encontrar y pagué por él solo 80 €. Creo que el vendedor no sabía su valor.

**¿En qué condiciones estaba la FamicomBox y cuánto pagaste por ella?**
Tenía una pequeña grieta en la parte inferior izquierda del frontal inferior que apenas era visible, y que se compensa con el hecho de tener montado un cajetín para monedas. Por cierto, solo admite monedas de 100 yenes, así que tras jugar unos minutos tienes que pagar otros 100 yenes de nuevo. No obstante, es muy fácil desmontar el cajetín para jugar sin pagar.

**¿Sigues usando todavía la FamicomBox?** Claro, sobre todo los cartuchos más raros de la unidad: *Rockman, Ice Climber, 1943* y *Excitebike*. Por cierto, si alguien tiene uno de *Punch-Out!!* y quiere venderlo le estaría muy agradecido si se pusiera en contacto conmigo, estoy buscándolo.

**Finalmente, ¿considerarías en algún momento venderla, o esto es tuyo ya para siempre?**
Pregunta directa, respuesta directa: ¡NO!

# LA GUÍA RETRO DEL...




Creado por las mentes detrás de GoldenEye 007 de Rare y Perfect Dark, TimeSplitters acabó con la ñoña pomposidad del género y le dio vida con una veloz acción de disparos y puzles inteligentes. games™ ha entrevistado a los antes responsables de Free Radical: Karl Hilton, Martin Wakeley, Ben Newman y Steve Ellis




■ ¿Zombis con armas? Los diseños de los personajes de *TimeSplitters* eran increíbles.

■ Free Radical dio preferencia al multijugador para llegar al lanzamiento de la PS 2.



■ Si vas a YouTube, verás jugadores que completan las misiones en menos de dos minutos.

# 2000//TIMESPLITTERS




**¿*TimeSplitters* era ya una idea en desarrollo antes de formarse Free Radical Design?**

**STEVE ELLIS:** No. De hecho el concepto ni siquiera existía cuando creamos Free Radical. Nuestro primer juego previsto, y para cuyo desarrollo nos contrató Eidos, era un FPS titulado originalmente *Redemption* y que tenía un tiempo de diseño estimado de unos dos años. Solo cuando el lanzamiento de la PlayStation 2 se retrasó seis meses empezamos a pensar que era posible llegar a tiempo con el nuestro.

**KARL HILTON:** El primer proyecto original de Free Radical se lanzó después como *Second Sight*. Cuando nos dimos cuenta de que no llegábamos al lanzamiento de PlayStation 2, decidimos crear un multijugador simple, rápido y divertido. Estábamos muy contentos con el contenido multijugador de *GoldenEye*, y nos pareció una oportunidad para evolucionar ese tipo de juego un poco más.

**SE:** Era un día de agosto de 1999, llevábamos cuatro o cinco meses operativos y la salida de la PS2 se había pospuesto a septiembre de 2000, por lo que teníamos un año. *TimeSplitters* era un producto que creíamos posible en ese marco de tiempo, por lo que detuvimos *Redemption*.

**¿Podéis decirnos qué motivos hay detrás de vuestra salida de Rare?**

**SE:** Una combinación de varias razones, pero sobre todo ambición personal. Queríamos más control sobre nuestros destinos y más beneficios. Creíamos inocentemente que el éxito de *GoldenEye* era responsabilidad nuestra y que la compañía no nos valoraba lo suficiente. Solo entonces, cuando decidimos ir por nuestra cuenta, entendimos las cosas críticas que tenían lugar en segundo plano y que nos dieron la libertad para crear el juego que creamos. Es un entorno que intentamos reproducir, con más o menos éxito, en Free Radical.

**KH:** Supongo que lo más habitual en una empresa que empieza. El deseo de más libertad creativa, darnos cuenta de que podíamos diseñar por nuestra cuenta y, si todo iba bien, obtener beneficios si el trabajo era bueno. No obstante, Rare era un gran lugar para empezar.

**MARTIN WAKELEY:** Personalmente, buscaba un nuevo desafío. Llevaba cerca de una década en Rare y las cosas habían cambiado radicalmente. Ya no éramos partners de Nintendo y decidí abandonar cuando Microsoft se puso al mando; me parecía el momento lógico para avanzar. Los chicos de Free Radical fueron una gran inspiración. Habían creado una compañía con una gran reputación desde cero en un par de años. Lo que me atrajo de Free Radical es que tenían la valentía y la visión de empezar una compañía y llevarla con los valores que ellos querían. Llamé a Graeme y le dije que quería entrar. Tras algunos asuntos contractuales con Microsoft, empecé como director de proyecto de *Second Sight*.

**¿El juego nació del deseo de crear una experiencia alternativa de shooter en primera persona apoyándose en *GoldenEye* y *Perfect Dark*?**

**SE:** El modo multijugador de *GoldenEye* se añadió en el último minuto, por lo que había muchas funciones e ideas que nunca probamos. Además, las posibilidades de la Nintendo 64 eran muy limitadas. Teníamos muchas ideas para un título multijugador que no podían llevarse a cabo en N64. Los primeros anuncios de la PS2 hablaban de su inmensa potencia; sería capaz de renderizar 75 millones de polígonos por segundo, por lo que hacía posibles cosas como escenas con masas de gente y parecía la plataforma ideal para un multijugador. Tiempo después, nos enteramos de tendría dos puertos para mandos en lugar de cuatro.

**KH:** *TimeSplitters* se inspiró y evolucionó a partir de la experiencia y de lo aprendido esos dos juegos previos. Como compañía nueva, creíamos importante sacar el título

> "ÉRAMOS CONSCIENTES DE SER UNA COMPAÑÍA NUEVA Y DE QUE LA MAYORÍA DE ELLAS FALLABA" STEVE ELLIS

en un periodo razonable de tiempo, y no quedarnos parados con algo demasiado complejo en nuestro primer proyecto. La fecha límite del lanzamiento de la PS2 era perfecta para este fin.

**¿Pensasteis que se le compararía con *GoldenEye* y *Perfect Dark*?**

**SE:** La verdad es que en aquel momento no. Supongo que la comparación era inevitable, pero mirábamos al futuro, no el pasado. Habíamos visto fallar a muchas empresas jóvenes debido casi siempre a un exceso de ambición. Queríamos lanzar nuestro juego lo antes posible para probar que podíamos hacerlo, y que teníamos la disciplina necesaria para saber cuándo parar y entregar.

**KH:** Esperábamos que los jugadores comprendieran los valores de nuestros juegos (diseño de alta calidad y arte creado con el último software de desarrollo), como ya demostramos con *GoldenEye* y *Perfect Dark*, pero entendiendo que *TimeSplitters* era un multijugador FPS más que una historia para jugar solo.



*TimeSplitters 2* es conocido por su frenética acción multijugador.



**¿Cuál fue la inspiración para el dinamismo de los personajes?**

**SE:** Desde el principio, uno de los pilares de *TimeSplitters* era la diversidad de sus personajes y entornos. Queríamos hacer un *sandbox* al que la gente pudiera jugar como quisiera, sin las limitaciones de una restrictiva licencia de una película o el típico FPS militar, y tuvimos la suerte de contratar a un creativo de personajes con un talento y una imaginación increíbles: Ben Newman, quien por aquel entonces trabajaba con una furgoneta de helados y jamás había utilizado un ordenador. La mayoría de los personajes son suyos.

**BEN NEWMAN:** Sí, fue genial tener la oportunidad de diseñar personajes de tantos géneros y periodos de tiempo. Por lo general estoy limitado a un estilo de diseño, como ciencia ficción o *western*, pero *TimeSplitters* lo tenía todo y trabajar en él era una diversión constante. Además, el equipo artístico de personajes era muy fuerte, todos ellos eran buenos artistas por derecho propio.

**¿Cómo intentasteis distanciaros de los shooters para PC de la época?**

**KH:** El método más obvio era el mando. Jugar en el PC con un teclado y un ratón implica una dinámica muy diferente. Queríamos una jugabilidad rápida, pero con la habilidad requerida para manejar un mando analógico en lugar de apuntar con el ratón, más fácil. *TimeSplitters* Siempre se pensó como un título con un estilo de juego rápido y gratificante para un grupo de amigos frente a una consola y una TV, y no como un juego para PC.

***TimeSplitters* salió a los 18 meses de abrirse Free Radical y a tiempo para el lanzamiento de la PS2, ¿era una producción muy rápida?**

**SE:** Éramos conscientes de ser una compañía nueva y de que la mayoría de ellas fallaba, por lo que queríamos probarnos lo antes posible. Sí, era una fecha límite muy ajustada y tuvimos que ponernos las pilas, pero también fue un periodo muy emocionante. Éramos un equipo pequeño y remábamos todos en la misma dirección, por lo que no teníamos nada que ver de la lenta y agotadora marcha de la muerte que solemos ver hoy.

Una de las cosas que hacíamos era escribir el código exacto que se necesitaba. Decidimos no distraernos con lo que podría hacer falta en un futuro. Por ejemplo, el código estaba orientado para la PS2, y no como una especie de capa que pudiera después extenderse a otras plataformas. Sabíamos que acabaríamos haciéndolo, pero cogimos el camino más corto para llegar a las tiendas.

**KH:** El marco de tiempo para la salida de la PS2 era muy corto, pero teníamos un plan y la mayoría de nosotros pensaba que si nos centrábamos lo suficiente llegaríamos. Era nuestro primer producto y estábamos motivados para crear algo de gran calidad a tiempo. Fue duro pero la mayoría del tiempo divertido, con un equipo pequeño pero muy creativo.

## EL GRAN ARSENAL DE TIMESPLITTERS

GAMES™ ABRE LA SANTA BÁRBARA DE TIMESPLITTERS Y VALORA SUS ARMAS



**Monkey Gun**
FUEGO PRIMARIO: Plátanos

El arma automática más potente de *Future Perfect* y la más rápida del juego. Capaz de disparar 64 plátanos por segundo.



**Brick**
FUEGO PRIMARIO: Ladrillo

Muy eficaz para el cuerpo a cuerpo. Rebota en los enemigos y crea un buen destrozo. Ten cuidado no te hagas daño al usarla en el juego.



**Ghost Gun**
FUEGO PRIMARIO: Rayo

Una de las armas más oscuras de la serie. Este "cazafantasmas" se usa en Mansion of Madness para liberarla de las amenazas espectrales.



**Crossbow**
FUEGO PRIMARIO: Flechas

Pese a su escasa tecnología para el arsenal de *TimeSplitters*, es de las más atractivas. Enciende una flecha y mira cómo arden los malos.

**¿Cómo era el desarrollo para PS2 comparado con el de Nintendo 64?**

**MW:** Desde un punto de vista de diseño o de gestión de proyecto, las consolas son consolas. Mientras la potencia sea similar, para mí no hay diferencia. Seguro que los técnicos lo ven de otra forma.

**SE:** Sé de muchos desarrolladores los que no les gusta, pero personalmente tengo que decir que las consolas son la plataforma con la que más he disfrutado. Como desarrollador tengo acceso directo al hardware. No había obstáculos que salvar, ni capas de código para "ayudarte", y la documentación era completa y precisa. No era lo habitual, a menudo había que trabajar con documentación incompleta y API poco fiables estilo "caja negra", y cuando algo iba mal no había forma de saber por qué, lo que es muy frustrante e improductivo. PS2 era además un entorno basado en Linux, lo que encajaba bien con nuestra formación.

**¿Por qué centrarse en el multijugador?**

**KH:** Como equipo disfrutamos mucho con el multijugador, desde *GoldenEye* a otros favoritos de la plantilla como *Doom* y *Bomberman*, por lo que había un gran entusiasmo por crear un multijugador con profundidad, calidad y variedad. También requería menos tiempo y recursos que la compleja narrativa de un juego para una persona, y no nos parecía que tuviéramos tiempo para hacer algo profundo.

**SE:** De hecho, casi siempre elegimos hacer cosas solo multijugador, pero es un poco arriesgado. De hecho, poca gente cuestiona que *Unreal Tournament* solo era multijugador, a lo mejor era la vía a seguir.



*TimeSplitters 2* amplió bastante la campaña para un jugador, pero el protagonista era el multijugador.

# 2002//TIMESPLITTERS 2

**¿Queréis silenciar a los críticos con la secuela y responder con el single-player?**

**KH:** La verdad es que no nos importaban mucho las críticas. Sacamos el mejor juego posible para el tiempo que teníamos y éramos muy conscientes de sus limitaciones, por lo que queríamos mejorar la campaña para un jugador. Sabíamos que los usuarios no pensaban que habíamos olvidado cómo crear una historia inmersiva para un jugador. Creo que probamos eso tanto con *TimeSplitters 2* como con *Second Sight*.

**SE:** La historia para un jugador nunca fue una opción real en el primer título por las limitaciones de tiempo y de recursos. Para hacer algo decente necesitas mucho tiempo para trabajar la jugabilidad, yo diría que en torno a un año una vez que implementas la mayoría de las funciones necesarias. En el primer título teníamos una campaña para un jugador mínima y solo unas tres semanas para diseñar 18 niveles o más. En el segundo, la mayoría de los elementos estaban listos a mediados de 2001, así que tuvimos más de un año para desarrollar y pulir la historia de un jugador.

**¿Qué preguntas surgieron con la secuela? ¿Qué estaba bien? ¿Qué había que mejorar y por qué?**

**KH:** Nuestra idea principal era mejorar todo lo que desarrollamos para el primero, como el creador de mapas o los modos de desafío, pero también producir un modo campaña bien diseñado. También queríamos evolucionar algunos de los protagonistas y destacar sus personalidades en el mundo del juego.

**BN:** Por lo general me decían el periodo de tiempo que había para cada nivel, y después sugería una serie de personajes que encajarían bien en ese marco. Los protagonistas masculino y femenino eran



**Temporal Uplink**
FUEGO PRIMARIO: N/A

Lo que era un pequeño ordenador de bolsillo en *TimeSplitters 2*, en *Future Perfect* iba en la muñeca y servía para tirar objetos a los enemigos.



**Blunderbuss**
FUEGO PRIMARIO: Cartuchos

Pese a ser una de las peores armas del juego, tiene un cierto encanto. Eso sí, no vale absolutamente para nada si no la disparas a bocajarro.



**Lasergun**
FUEGO PRIMARIO: Láser

Una de las muchas armas de ciencia ficción del juego. Mantén el botón de disparo y libera un potente rayo instantáneo con un alcance medio.



**Raygun**
FUEGO PRIMARIO: Plasma

Con cierto aire de película B de los 50, la Raygun parece más un arma de mentira de las del cine. Eficaz para pasillos llenos de gente.







# VÍNCULO PERFECTO

## LAS NUMEROSAS REFERENCIAS A GOLDENEYE Y PERFECT DARK QUE APARECEN EN TIMESPLITTERS

### SISTEMA DE VIDA



HABRÁ quien diga que es más una marca de la casa de Free Radical que una referencia clara a shooters previos del estudio, pero como el género FPS iba pasando gradualmente a un sistema de salud regenerativo, las barras de vida laterales parecían más una desventaja deliberada.

### SIBERIA



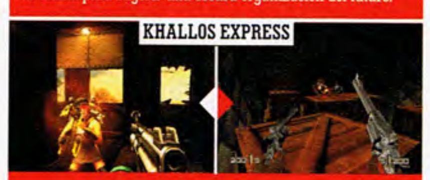

SIBERIA TIENE varios guiños al James Bond para N64. El más obvio es el hecho de todo el nivel es un claro homenaje a la misión inicial de *GoldenEye*. Hay otras referencias menores a lo largo del nivel, entre los que se incluyen efectos sonoros y elementos con un marcado tono 007.

### ROMPER Y ENTRAR



AUNQUE QUIZÁS la referencia no sea tan notable como en Siberia, hay una similitud palpable entre la fase 2052 de *Future Perfect* y el principio del debut de Joanna Dark debut. Nada como unos grandes muros metálicos y paneles de cristal para sugerir una oscura organización del futuro.

### KHALLOS EXPRESS



NOS REAFIRMAMOS, los niveles de trenes mal hechos no existen, y Free Radical nos da la razón. El de *GoldenEye* es quizás el mejor del juego, y *Future Perfect* lo emula con un intenso enfrentamiento. Atento a la foto de Joanna Dark en uno de los episodios en el baño.

los primeros, luego los enemigos estándar, y también hacíamos algunos personajes más por cada nivel. Tenía bastante libertad para presentar lo que quisiera en cuanto a diseño de los protagonistas.

**Técnicamente la secuela era más impresionante. ¿Es porque conocíais mejor el hardware?**

**SE:** Sí, cuando acabamos el primer juego tuve varias ideas sobre mejoras técnicas que quería probar pero, como requerían más tiempo del que teníamos, tuvieron que esperar. Cuando empezamos la secuela, lo primero que hice fue renovar el motor y duplicar el número de polígonos, la última gran tarea de programación que pude realizar en Free Radical. Después, el aumento de tamaño de la compañía supuso tener que centrarme en la gestión.

**Se rumorea que la CPU de la PS2 imponía limitaciones en el desarrollo. ¿Tuvisteis que pelear para sacar lo mejor del hardware de Sony?**

**SE:** La verdad es que no. Cada plataforma tiene sus desafíos, pero nuestra filosofía era siempre establecer los límites al iniciar un proyecto y ceñirnos a ellos, en lugar de crear el juego primero e intentar adaptarlo luego a las restricciones.

**¿Qué importancia tuvo Sony iLink? ¿Tuvisteis alguna presión por la promoción previa a su lanzamiento??**

**SE:** [Ríe] Sí, iLink. Ya lo había olvidado. Creo que nadie llegó a usarlo jamás, y se eliminó de los modelos de PS2 posteriores debido a su coste. Nunca iba a ser un gran argumento de venta, pero queríamos crear un juego en Red e iLink era lo más cerca que podíamos estar de ello. Al finalizar *TimeSplitters 1*, la verdad es que iLink funcionaba, pero por una razón o por otra (probablemente QA, pero no lo recuerdo bien), no pudimos lanzarlo con esta funcionalidad. Algo parecido ocurrió con *TimeSplitters 2*. Teníamos el 99 por ciento del multijugador online implementado, pero aun así seguía siendo demasiado pronto para lanzarlo. De hecho, la parte de la compañía/plataforma no estaba preparada, por lo que no nos quedó otra solución que esperar de nuevo, hasta *TimeSplitters: Future Perfect*.

**¿Cuáles eran los principios fundamentales de desarrollo multijugador a la hora de abordar *TimeSplitters 2*?**



Uno de los aspectos más distintivos de la franquicia es la diversidad de los diseños de los personajes.



¿Dónde podrías jugar con una mano como personaje sino en un shooter en primera persona?



> "ESPERO QUE LA MAYORÍA DE LOS USUARIOS SE DIERA CUENTA DE QUE ERA PURA DIVERSIÓN SIN MÁS" KARL HILTON

La idea de un creador de mapas en un FPS para consola no existía en la época.

**KH:** la idea clave era la flexibilidad. Queríamos que los jugadores pudieran crear tantos escenarios interesantes y diferentes como fuera posible sin preocuparnos de cosas como el equilibrio o la coherencia. El enorme número de personajes, periodos de tiempo y armas, y el creador de mapas, ofrecen un gran potencial para la variedad.
**SE:** No recuerdo principios específicos o un diseño estricto. Era muy natural. La gente venía con ideas y las probábamos. Si funcionaban, las aprovechábamos.

**¿Por qué pensáis que el multijugador de la serie *TimeSplitters* deja un legado tan sólido?**
**SE:** Creo que ofrece algo que la mayoría de los juegos no tiene: no intenta adaptarse a las normas del género.
**KH:** Por muchos motivos. Como se ha mencionado antes, *TimeSplitters* permitía a la gente crear mapas y divertirse con los personajes, las armas y los modos de juego. Espero que la mayoría se diera cuenta de que era buena diversión sin más. En algunos aspectos era avanzado, en otros "vieja escuela".

# 2005//TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

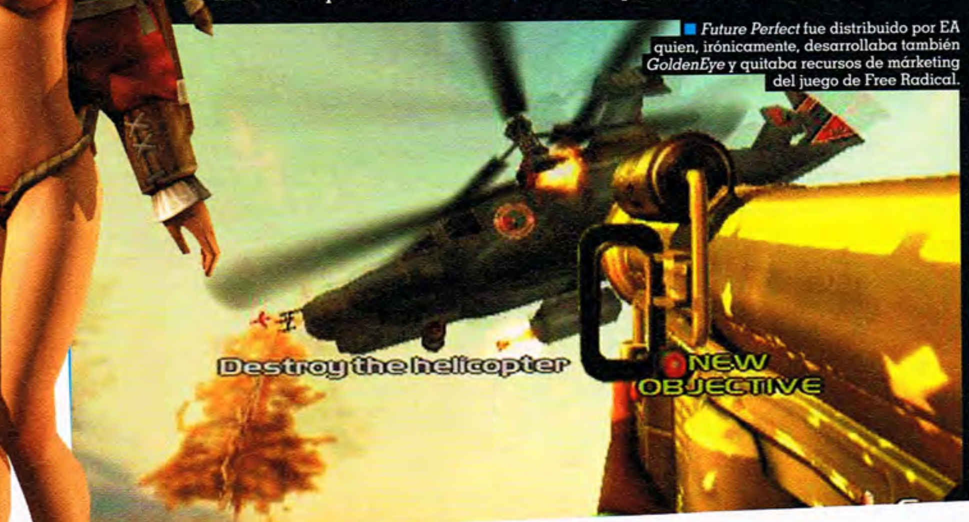



**¿Por qué creéis que el tercer *TimeSplitters* no fue tan bien recibido como sus antecesores?**
**KH:** Difícil pregunta. Era un juego más completo, tanto en contenidos como técnicamente, sobre todo por la funcionalidad online, que era especialmente buena para el creador de mapas. Algunos fans pensaban que su desarrollo no era de Free Radical Design, sino de EA, lo cual no es cierto. Al final las cifras de venta de *TimeSplitters: Future Perfect*, algo decepcionantes, dañaron el futuro de un cuarto juego porque las potenciales compañías no veían que la franquicia fuera en la dirección adecuada. Personalmente, creo que es el mejor de todos los que hicimos.
**SE:** El enfoque era muy diferente. Se dedicó más tiempo a la campaña para un jugador y menos al modo multijugador, y quizás no fuera eso lo que la gente esperaba de *TimeSplitters*. Empezar a trabajar con EA fue la principal razón para hacerlo así. Mi idea es que EA no quería colaborar con nosotros porque había jugado a *TimeSplitters 2* y le gustaba, sino porque vio las puntuaciones del juego y pensó que podrían vender más unidades que cualquier título de Eidos con esas valoraciones. Dudo que miraran el juego como tal. Al poco tiempo de empezar a trabajar con ellos se hizo obvio que tenían una colaboración muy distinta con nosotros. Su método consistía en identificar lo que ellos llamaban 'la X' (la función definitoria que podía resumirse en pocas palabras en la parte de atrás de la caja), y centrar todos sus esfuerzos en potenciar esa 'X'.

Esto no iba bien con *TimeSplitters* porque se basaba en elegir, en la diversidad y la libertad, no era un concepto en el que pudieran basar una campaña de márketing. Al final hicieron algo como 'dispara a través del tiempo' y nos pidieron que centráramos nuestros esfuerzos en el viaje a través del tiempo del modo campaña. El multijugador se consideraba algo poco importante, casi un inconveniente por la cantidad de QA que requería (no puedes probar un multijugador sin muchos jugadores), por lo que no tuvo la atención que merecía. No sé si la decisión fue la acertada.

**¿Afectó el cambio de compañía, de Eidos a EA, al desarrollo?**
**BN:** No al equipo de desarrollo de personajes. Solo recuerdo que EA insistía en que Cortez tenía que vestir de negro, pero el resto era normal. La gente piensa que *Future Perfect* es el más flojo, pero en lo que al diseño de personajes se refiere, nos parece el más fuerte.

**La campaña para un jugador era distinta respecto a las anteriores, y tenía a Cortez como personaje principal. ¿A qué se debe esta decisión?**
**SE:** Cuando pasamos de *TimeSplitters* a *TimeSplitters 2*, añadimos el modo




*Future Perfect* fue distribuido por EA quien, irónicamente, desarrollaba también *GoldenEye* y quitaba recursos de márketing del juego de Free Radical.

historia. Con *Future Perfect* quisimos llevarlo más allá, pero no creo que nuestra idea inicial fuera acabar con el tipo de historia que desarrollamos. Quizás habríamos algo más en la línea de *TimeSplitters 2* si hubiera dependido de nosotros. La colaboración con EA es la razón principal por la que obramos así. Para mí, EA quería trabajar con nosotros, no porque había visto *TimeSplitters 2* y le había gustado, sino porque le encantaron sus puntuaciones. No creo que supieran nada del juego en sí, pero sabían ser muy persuasivos.

Sin embargo, también pensaban que, para obrar su magia, el juego tenía que adaptarse a su forma de crear y hacer márketing. Necesitaban un personaje principal que pudieran poner en el frontal de la caja. Necesitaban un solo concepto clave que fuera posible describir en pocas palabras en la parte de atrás de la caja, y todos nuestros esfuerzos tenían que orientarse hacia el apoyo de esa 'X', y no en otros elementos como el creador de mapas o el multijugador.

No nos permitieron tener un *sandbox* abierto, libre, variado, diverso y divertido como 'X', al fin y al cabo *TimeSplitters* iba de eso. Sin embargo nuestros conceptos no vendían, y al final la 'X' con la que vinieron era 'dispara a través del tiempo'. Tuvimos que añadir la narrativa para el viaje en el tiempo y centrar la mayoría de nuestros esfuerzos en ello, en detrimento del resto de las funciones.

**En *TimeSplitters 2* y *Future Perfect* el creador de mapas evolucionó hasta ser uno de los elementos más interesantes. ¿Cómo se desarrolló la idea?**

**SE:** La idea fue divertida mientras hacíamos el primer juego. Queríamos dar a los jugadores un *sandbox* en el que pudieran hacer lo que quisieran, pero también deseábamos algo suficientemente sencillo como para que cualquiera pudiese conseguir cosas con una facilidad razonable. Mirando atrás, y considerando el tiempo y los recursos limitados que teníamos, no puedo creerme que lo lográsemos. Hecho esto, el único desarrollo natural era crear las otras partes. A los distribuidores nunca les gustó, lo veían (quizás con razón) como una función de nicho que requería una cantidad de pruebas desproporcionada. Como no queríamos abandonarlo nos dejaron mantenerlo. Iba un poco por delante de su tiempo porque ni siquiera fue online hasta *Future Perfect* y la gente no estaba acostumbrada a los contenidos generados por los usuarios. No obstante, fue bonito encontrar a gente que compartía mapas para *TimeSplitters 2* en sus webs, y siempre era interesante ver las cosas que eran capaces de hacer.

**¿Pensáis que EA hizo lo suficiente en lo que al márketing se refiere?**

**SE:** Podrían haber hecho más, pero cerca del lanzamiento nos dijeron que habían decidido invertir menos de lo previsto. Tenían la salida de *GoldenEye: Rogue Agent* y su lógica era que, por cada dólar de márketing, obtendrían mejores beneficios con *GoldenEye* que con *TimeSplitters*, por lo que decidieron gastar su presupuesto en el primero. Me gusta pensar que no tenían razón, pero quién sabe.



Hasta su tercera entrega, *TimeSplitters* había mostrado 274 personajes distintos.

"NO CREO QUE EA SUPIERA NADA DEL JUEGO, PERO PENSABAN QUE PODRÍAN VENDER MILLONES" STEVE ELLIS

# 201X//TIMESPLITTERS 4?

**¿Qué ocurrió con el desarrollo de *TimeSplitters 4*?**

**MW:** Creo que ya hemos respondido esa pregunta, pero básicamente no encontramos a nadie que quisiera financiar el proyecto.

**¿Eso fue durante los últimos días de Free Radical Design?**

**SE:** Es una historia muy larga. Se juntaron muchos factores que contribuyeron a la situación; habíamos tenido dificultades con *Haze*, no habíamos logrado apoyo para *TimeSplitters 4*, y hubo un repentino cambio de dirección en LucasArts por el que se cancelaron dos proyectos que desarrollábamos para ellos, y se perdieron un par de oportunidades (un proyecto de *James Bond* y una adquisición). Las Navidades estaban cerca, por lo que las compañías estaban más centradas en sus lanzamientos de campaña que en firmar nuevos proyectos, y además el mundo estaba en recesión. Si alguna de estas cosas no hubiera ocurrido quizás habríamos aguantado, pero con todas juntas no era posible continuar.

**Fue entonces cuando apareció Crytek y adquirió la compañía...**

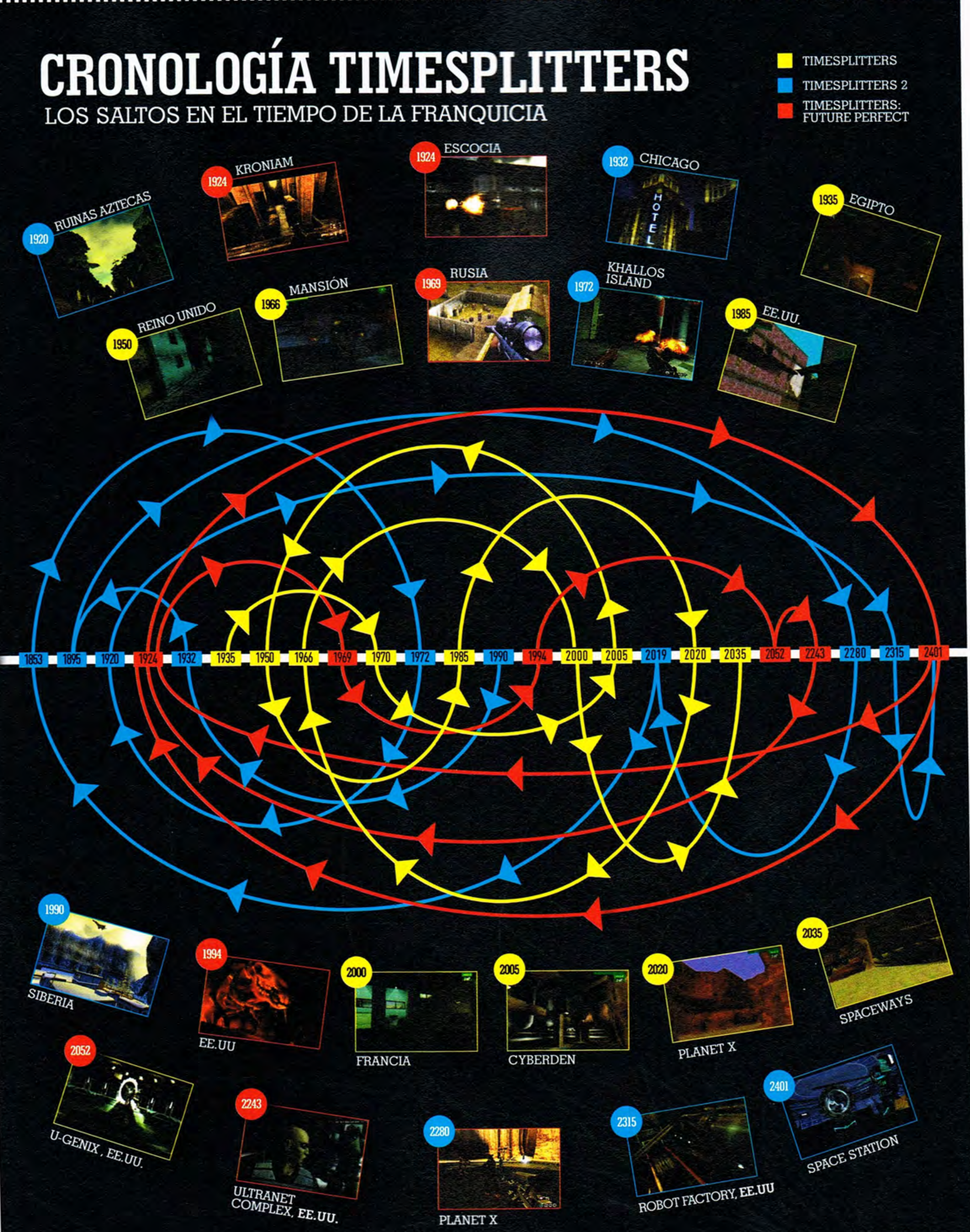
**MW:** Cuando la empresa se puso a la venta, algunos compradores potenciales vinieron a ver el estudio. Rebellion fueron los primeros y nos enseñaron lo bien que peleaban entre ellos, después vino Crytek y fue genial. Siento un gran aprecio por los Yerli. Avni es magnífico y enseguida nos tranquilizó. Conocíamos su nivel técnico y nos dejaron estar como unidad independiente. Fuero los elegidos por total unanimidad.

**¿Creéis que *TimeSplitters 4* podría salir en el futuro? Sería genial**

**KH:** *TimeSplitters* es ahora parte de Crytek. Cevat Yerli ha declarado que le gustaría hacer algo al respecto en un futuro, pero la estrategia tiene que ser totalmente nueva para llegar a los jugadores de hoy. Hace mucho desde que salió *Future Perfect*. 

# CRONOLOGÍA TIMESPLITTERS

## LOS SALTOS EN EL TIEMPO DE LA FRANQUICIA



# ESENCIALES

# 10 "REINICIOS" CON LOS QUE SOÑAMOS

■ 2013 ha empezado como un año increíblemente emocionante para los juegos, con toda una serie de relanzamientos de franquicias. Aunque nos encanta el nuevo estilo de *Devil May Cry* y estamos muy interesados en la nueva aventura de Lara en *Tomb Raider*, creemos que es el momento de pulsar el botón "reset" en unas cuantas series que necesitan aire fresco desesperadamente. Estos son los "reinicios" con los que **games**™ sueña.




**Unreal Tournament**
**Estudio:** Epic

**1** *Unreal Tournament* sigue siendo una de las mejores experiencias de shooter FPS jamás creadas, por lo que nos entristece ver en lo que ha ido cayendo. Pese a secuelas ambiciosas con vehículos, locos arsenales de armas y nuevos mapas, estos extras no justifican la existencia de dichas expansiones. La escena multijugador ha cambiado considerablemente en los últimos 14 años y ya es hora de que Epic renueve la serie. Con esto no decimos que quite el sistema de combate en la arena e introduzca operaciones encubiertas, pero echamos de menos nuevos modos, gráficos más atractivos y nuevas formas de cargarnos a los enemigos.

**Resident Evil**
**Estudio:** Capcom

**2** 2012 ha sido un año polarizador para los fans de *Resident Evil*. Aunque *Revelations* para 3DS fue una buena adición a la franquicia, *Resident Evil 6* nos pareció como sacar la última pajita para sus legiones de seguidores. Capcom se ha quedado sin fuelle y corre el riesgo de que la serie se venga abajo por el peso de una historia convulsa y mecánicas poco fiables. Imagina un regreso al terror más paralizante, a los claustrofóbicos pasillos de la mansión. Todo lo que Capcom necesitaba estaba dentro de Raccoon City, y ya va tardando en hacer borrón y cuenta nueva, meter un nuevo protagonista, "reiniciar" los personajes y reescribir la historia.

**Road Rash**
**Estudio:** EA

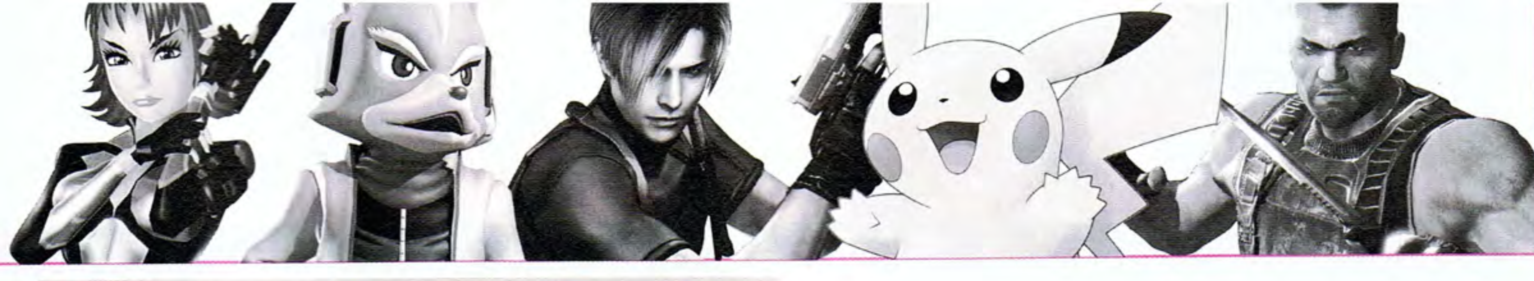
**3** *Road Rash* nunca obtuvo el reconocimiento que merecía. En una generación en la que los desarrolladores buscan formas de añadir acción y violencia a los juegos de carreras, *Road Rash* puede ofrecer las emociones de alto octanaje que buscan. Imagina *NFS Most Wanted*, pero cambia los coches por motos y el óxido nitroso por palancas de hierro, y tenemos un ganador. Un multijugador competitivo es imprescindible y, si se hace bien, tendríamos un gran juego de carreras para quienes deseen competir en pistas ampliables y luchar para sobrevivir y llegar los primeros. Hace años se ideó una secuela de *Road Rash*, pero podría repetirse.

**Pokémon**
**Estudio:** Nintendo

**4** Pese a su éxito ininterrumpido, la serie *Pokémon* huele a abandono. *Black 2* y *White 2* fueron las primeras señales de que a Game Freak se le acababan las ideas y los diseños de Pokémon tras 17 años de crear juegos chocantemente similares. Nos sigue gustando *Pokémon*, pero queremos ver a Nintendo forzar los límites de su exitosa serie. Es el momento de volver a la esencia del 150, pasar a la tercera dimensión y dar a los usuarios la posibilidad de explorar Kanto como nunca antes. La Wii U y la 3DS son vehículos perfectos para que Nintendo explore el potencial de sus sistemas, solo falta saber si se arriesgará a llevarlo a cabo.

**Silent Hill**
**Estudio:** Konami

**5** *Silent Hill* era el rey de los juegos de terror, pero los años no han sentado bien a la envejecida serie. El otrora famoso por el terror psicológico, ahora destaca por los ridículos intentos de introducir elementos de acción en la plantilla del horror de supervivencia. Konami debería recordar lo que hizo popular a la serie y volver a ello: un juego tan terrorífico que te fuerza a cerrarlo, pero que engancha y siempre acabas volviendo. La serie *Amnesia* es un buen ejemplo de lo que los juegos modernos pueden hacer con el género, pero Konami tendrá que arriesgarse y volver a la casilla de salida para que *Silent Hill* vuelva a provocar emociones.



**Crash Bandicoot**
**Estudio:** Naughty Dog

**6** *Crash Bandicoot* parecía desvanecerse. Hace cinco años de la última entrega, y más de una década desde que significaba algo. Los plataformas parecen perdidas, pero nos acordamos del éxito de *Skylanders* y *Rayman Origins*, y no entendemos por qué no hacer un retorno triunfal de *Crash*. Para empezar, tendría que volver a los elementos básicos que lo hicieron tan popular y prescindir de buena parte de su ampliado reparto de personajes y de las ingeniosas mecánicas de las últimas entregas. No pedimos que Naughty Dog venga a rescatar su serie, están muy ocupados con *Uncharted* y *The Last of Us*, pero sí podemos soñar.

**Perfect Dark**
**Estudio:** Rare

**7** No nos disgusta que Rare trate de llevar a Joanna Dark a la próxima generación el día del lanzamiento de la Xbox 360, pero tampoco lo vemos como heraldo del futuro de los shooters. Nos agradaría que le dieran otra oportunidad porque el mercado actual tiene hueco para shooters bien hechos, algo que utilice gadgets de ciencia ficción y espionaje, junto con las explosiones y tiroteos propios de un mundo "post-*Call Of Duty*". Que Rare vuelva a hacerlo o no, no nos quita el sueño, pero nos gustaría ver cómo *Perfect Dark* se convierte en el superventas que siempre estuvo destinado a ser, y aprovecha todo el potencial que nos prometieron.

**Star Fox**
**Estudio:** Nintendo

**8** *Star Fox* lleva mucho tiempo perdido en el espacio, pero creemos firmemente que, en algún lugar entre *Star Fox 64* y *Star Fox* Adventures, hay una franquicia viable. No nos oponemos a la inclusión de secciones con aventuras a pie, aunque poder cambiar entre el combate en tierra y el aéreo sería una adición bienvenida. También nos gustaría ver un nuevo protagonista, nadie va a llorar la pérdida de Slippy, y ya es hora de que Fox McCloud tenga su oportunidad. Si lo combinamos con un gran reparto y elevamos la amenaza a niveles intergalácticos, tendremos una gran aventura en cielo, tierra y espacio.

**Streets Of Rage**
**Estudio:** Sega

**9** Hasta la fecha, *Streets Of Rage* sigue siendo una de las mejores series de beat-'em-up disponibles, y es un crimen que no haya obtenido el reconocimiento que merece. Con el éxito de Xbox Live Arcade y PlayStation Network, es el momento perfecto para crear una nueva secuela de la serie. Rediseña y redefine sus cuatro personajes, actualiza su agotada mecánica de jugabilidad, e introduce nuevas calles retro en las que pelear y patinar. No nos crea un problema que *Streets Of Rage* permanezca en 2D, solo queremos verlo con una nueva capa de pintura, e ideas frescas, y que vuelva a revigorizar la escena beat-'em-up como en 1991.

**Turok**
**Estudio:** Acclaim

**10** Jamás entenderemos por qué un concepto tan simple se representa así de mal. Un guerrero viajero del tiempo que se aventura en The Lost Land y mata dinosaurios para salvar el mundo suena bien pero, como la versión de 2008 se encargó de probar, la ejecución no es fácil. *Turok* debe volver a sus raíces en el cómic y aprender el concepto. Mira *Far Cry 3*, es un ejemplo de lo que el mundo abierto de una jungla puede transmitir, e imagina a dinosaurios sustituyendo a los leones. Será un enorme esfuerzo de desarrollo, pero somos positivos porque los dinosaurios vendían realmente bien.

# >> Razer Ouroboros

■ razerone.com ■ Precio: 149,99 €

>> Los ratones para juegos son una cosa muy seria, y si no que se lo digan a los chicos de Razer, cuyos modelos especializados son muy apreciados por los gamers. En esta ocasión nos proponen el Ouroboros, un equipo para usuarios ambidiestros pensado para jugar. Como no podía ser de otra forma, el ratón es completamente personalizable en lo que a ergonomía se refiere, ya que puedes adaptarlo a la forma de tu mano, tanto el apoyo atrás, como la palma y los dedos, por no hablar de los paneles laterales intercambiables. Además, la unidad cuenta con 4G Dual Sensor System (8.200 dpi), para la máxima precisión, y un espectacular tiempo de respuesta de 1 ms. Por supuesto, la resolución es ajustable gracias a un interruptor especial, y además incluye el software Razer Synapse 2.0.



# >> Thrustmaster
## GPX LightBack Ferrari F1 Edition

■ alvicious.com ■ Precio: 49,99 €

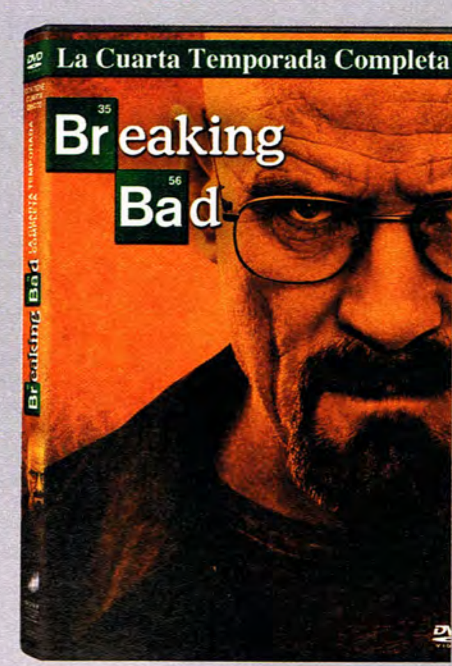
>> No te pierdas este gamepad oficial par aXbox pensado para los amantes de la F1 en general, y de Ferrari en particular. Entre otras cosas, incluye Vibration Feddback (lleva dos motores de vibración de alta frecuencia), Light Feedback que coincide con los eventos del juego, y 2 indicadores de velocidad con LED para frenado y aceleración.




# Breaking Bad

■ sonypicturesvideo.es
■ Precio: 29,99 €

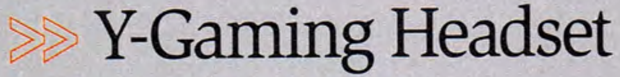
>> Walter White (interpretado por Bryan Cranston, ganador de varios Emmy), es un antiguo profesor de química cuya transformación en un criminal se acelera en esta cuarta temporada. A medida que su joven cómplice (Aaron Paul) se vuelve cada vez más distante y hostil, Walt tendrá que lidiar con su mujer (Anna Gunn), de quien está separado, su cuñado (Dean Norris) – un agente de la DEA implacable- y el cerebro despiadado que manipula toda la operación (Giancarlo Esposito).



# >> Playseat + Logitech G27

■ playseat.com ■ Precio: 647 €

>> Playseat Evolution Black + Logitech G27, que así se llama este espectacular pack, está formado por el asiento Playseat, un soporte para el cambio de marchas y el volante Logitech G27. El chasis, completamente estable, ofrece una posición de conducción completamente adaptable y un cómodo asiento recubierto de vinilo, mientras que la precisión a la hora de correr a toda velocidad por los grandes circuitos de la F1 viene garantizada por el espectacular volante G27 de Logitech. Compatible con Playstation, Xbox, PC y Wii.



# >> Y-Gaming Headset

■ thrustmaster.com/es_ES ■ Precio: 79,99 €

>> Thrustmaster ha presentado sus primeros auriculares especiales para jugadores, los modelos Y-250X (Xbox 360), Y-250P (PS3) y Y-250C (PC). Los tres incluyen micrófono y proporcionan un buen rendimiento de audio merced a sus drivers de 50 mm, que crean una eficaz jerarquía de sonido para las gamas de frecuencias bajas, medias y altas. Los Y-Gaming integran micrófonos desmontables, unidireccionales y de muy alto rendimiento, a lo que hay que añadir una función de control de la ganancia, con la que los usuarios pueden ajustar con precisión el micrófono según el entorno en el que se encuentren.




# >> Resident Evil Venganza

■ sonypicturesvideo.es
■ Precio: 15,99/17,99€ (DVD/Blu-ray)

>> "La última batalla comienza", puede leerse en la página web de Sony Pictures, y la verdad es que resulta un poco difícil de creer que sea así. En esta ocasión, el Virus T de la Corporación Umbrella campa a sus anchas. Nuevamente, la única esperanza para la raza humana es Alice (Milla Jovovich), que despierta en unas instalaciones clandestinas de Umbrella en Tokio. Conforme se adentra más en el complejo va descubriendo más cosas sobre su misterioso pasado, hasta que, como podréis imaginar, se lía parda, parda.




# >> Accesorios Pacman

■ playare.com
■ Precio: Varios

>> Imprescindibles para enamorados de uno de los juegos más conocidos en todo el mundo. Los hay para todos los gustos, pero a nosotros nos ha llamado especialmente la atención el peluche de 50 cm (59,95 euros). Hay muchas cosas más, como por ejemplo un curioso llavero con sonido (4,95 euros) y una taza (9,95 euros), así que te aconsejamos echar un vistazo a www.playare.com, o mejor no, que igual te lo compras todo.







gamesTM
MMO
WORLDS
Todo lo que debes saber del mundo del MMO
ENTREVISTA
FIREFALL
Red 5 Studios nos habla de su shooter ci-fi de mundo abierto
AVANCE
STAR CITIZEN
El creador de Wing Commander, Privateer y Freelancer regresa con otra genial aventura espacial
DOTA 2
Dentro de la esperada secuela de Valve del Tower Defense nacido de un mod de WarCraft III




# Dota 2

## ARROJAMOS ALGO MÁS DE LUZ SOBRE EL FREE-TO-PLAY DE VALVE

**Ghengis Khan, mientras cabalgaba por Asia y Europa con sus ejércitos, se labró tal fama de despiadado que muchas ciudades bien fortificadas, abastecidas y defendidas se rendían con tal de no sufrir los horrores del saqueo.** Se trata de una vieja táctica común a grandes generales como Alejandro Magno, El Conde Belisario o Napoleón Bonaparte. A veces es más fácil ser temido y aprovecharse del miedo.

Los MOBA ("Multiplayer Online Battle Arena" o, en cristiano, juegos de estrategia y acción en tiempo real) generan ese miedo en los novatos. Su premisa parece simple: controlas un personaje dentro de un equipo en batallas multijugador, el cual sube de nivel según progresa la batalla; mientras intentas acabar con la base enemiga. Juegos como *League Of Legends* y *Dota 2* han adquirido rápido la reputación de ser intimidantes, tanto su mecánica como su comunidad. Pese a esto, esta no para de crecer. Como *Eve*, las novatadas se convierten pronto en una recompensa para el jugador y esa sensación de haber aprendido algo se sobrepone a cualquier otra.

### INFORMACIÓN

FORMATO: **PC**
COMPAÑÍA: **Valve**
DESARROLLADOR: **Valve**
ORIGEN: **EEUU**
LANZAMIENTO: **En beta**

Sin haber tocado aún el juego, *Dota 2* (la apuesta de Valve en el género) es inevitablemente un poquito intimidante. El juego lleva en beta un porrón de meses, pero funciona como si lo hubieran lanzado oficialmente. Si quieres una clave, no hace falta buscar muy lejos para encontrarla online. Y, para un viejo jugador de estrategia, no será menos exigente que *StarCraft II*. Las magias de más alto nivel pueden dejarlo perplejo, pero la estrategia en tiempo real y la perspectiva le serán familiares. Elementos más sencillos como equipar al personaje o la manera en que se descubre el mapa son más fáciles. Aún así la extraña pantalla de selección de personajes, donde cada equipo se turna para elegir o eliminar determinados personajes; y la gigantesca variedad de héroes empieza a ser lo más complicado de todo.

Una vez en el juego, todo parece extraño. Sigue siendo un juego con un solo mapa, que lo hace perfecto para el e-sport, pues lo que cambia en cada combate no son las normas establecidas ni el escenario, sino los cinco jugadores en cada bando. Sus peculiaridades nacen de su cerrazón: los jugadores consiguen la mayoría de su oro acabando con otros jugadores, torres o tropas, y han desarrollado su jerga basándose en lo limitado del mapa: 'denies', 'feeder', 'gank', 'jungling', 'SS', 'Top' y así todo el rato.

EL SISTEMA DE compras también es importante. Como un RPG, cada objeto modifica una estadística o proporciona una habilidad. Los ítems de mayor nivel se fabrican solos cuando los compras a partir de varios de baja estofa. Es necesario estar cerca de una tienda para recolectarlos, lo






La elección de personajes es puramente táctica. El sistema de creación de personajes permite prohibir ciertos héroes, impidiendo que los abusones empleen ciertos personajes más avanzados.

"Si la fastidias y destrozas la reputación y la diversión de los otros cuatro jugadores que te acompañan, no serán tímidos a la hora de hacértelo saber"



El juego sigue teniendo algunos bugs descacharrantes...

que significa dar una buena vuelta o morir. O usar un *courier*, un pequeño y veloz NPC que te trae objetos, pero que puede palmarla si no lo cuidas. Es difícil conocer cada personaje y las posibilidades de cada build, pero con especializarse en un par es suficiente para jugar sin problemas. Resulta obvio que jugar las bazas que emplean otros le llevaría a la ruina. Las tropas básicas aquí son muy perras y pueden jugar una mala pasada en niveles bajos. Y aunque morir contra los bots o los amigos es decepcionante, pifiarla en un servidor público hará que los aliados tengan problemas. Esencialmente, si la fastidias y destrozas la reputación y la diversión de los otros cuatro jugadores que te acompañan, no serán tímidos al hacértelo saber.

La mejor forma de aprender es viendo vídeos. *Dota 2* ya es un e-sport antes de su lanzamiento, gracias al patrocinio de Valve de sus torneos internacionales, de modo que algunos de los grandes nombres de *StarCraft II* y *League Of Legends* ya han establecido equipos. Gracias a la integración con el servicio de matchmaking de Steam, cualquiera puede ver las partidas de otros jugadores, las cuales se graban automáticamente. Esto significa que se puede ver a los mejores jugadores, a veces incluso con comentaristas profesionales, para aprender a toda pastilla.

No podemos analizar todavía *Dota 2*, por aquello de que el título aún sigue en fase beta; pero para cualquiera con un poco de aguante, mente ágil y ganas de aprender, es uno de los juegos más pulidos y exigentes que hay y merece la pena darle una oportunidad. Hacerlo bien puede llevar a competir en uno de los campeonatos internacionales donde el premio ronda el millón de dólares. Ganar dinero jugando, como debe de ser.

## ¿QUÉ TIENE QUE VER CON DOTA?

*DOTA* ERA en su origen un mod del *Warcraft III* hecho por un jugador llamado IceFrog y denominado 'Defense of the Ancients' (estos Ancients eran las torres élficas que debían defender los jugadores). El mod atrajo muchísimos jugadores, llegando alrededor de 2005 al World Cyber Games y siendo tan popular como el mismísimo *CounterStrike*.

Cuando Valve fichó a IceFrog y anunció una secuela, se metieron en un lío legal a tres bandas por el nombre de la marca. Riot Games, creadores de *League of Legend* (un clon directo de *DotA*), contrató a los dos jugadores que convirtieron *DotA* en *DotA: Allstarts* y se opusieron legalmente a la marca de Valve. Blizzard, como parte de Activision Blizzard, también lo hicieron, con el argumento de que se había creado usando el editor de su *Warcraft III*. Blizzard había comprado los derechos de *DotA: Allstars* a Riot en 2011 e inició sus andanzas legales contra Valve por el nombre.

En mayo de 2012, las dos compañías llegaron a un acuerdo y Blizzard renombró su juego a *Blizzard: Allstars*. Así que ahora hay tres herederos oficiales del mod original: *League Of Legends, Dota 2* y *Blizzard: Allstars*. Y eso que no hemos dicho nada sobre *Heroes Of Newerth, Smite, Demigod* o *Bloodline: Champions*...

# Star Citizen

## CHRIS ROBERTS HA VUELTO CON LA SIMULACIÓN ESPACIAL BAJO EL BRAZO

**Cuando su etapa en *Star Wars* terminó y su carrera consistía en ir de evento en evento firmando autógrafos, el actor de Luke Skywalker, Mark Hamill, se vio rejuvenecido por un rol en una nueva epopeya espacial.** *Wing Commander III*, creado por los geniales Origin Systems y Chris Roberts, puso a Hamill de nuevo dentro de una nave, solo que esta vez dentro del sector de los videojuegos.

Y pese a lanzar 11 juegos entre 1990 y 1997, *Wing Commander* termino por morir a finales de los noventa, como parte de la etapa "matemos a todos los estudios buenos que hemos comprado" de EA, que supuso a su vez la muerte del género de la simulación espacial. Tras el gran éxito de *Privateer* y *Freelancer*, Chris Roberts abandonó la industria en el 2000 y se pasó a producir cine, con películas como *El Castigador* o *El Señor de la Guerra*. Al final, regresó a la industria del videojuego en 2011, consiguiendo mediante crowfunding 6 millones de dólares para su nuevo proyecto.

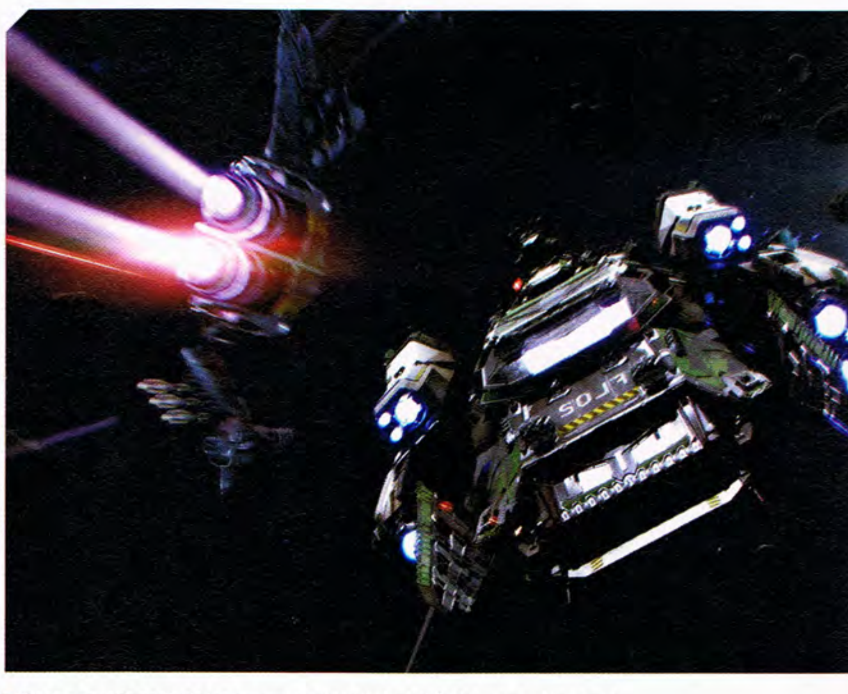
*Star Citizen* se llama y es un *Wing Commander*, es decir, que los jugadores tendrán que explorar un rico universo con grandes naves, pequeños bombarderos y un montón de razas de alienígenas. "Desde que vi *Star Wars* como un perplejo niño he soñado con ser un piloto de élite que salva la galaxia. Me ha influenciado en todo lo que he hecho", dice Roberts.

**QUE SE VEA** cómo un piloto escala la nave para montarse dice mucho del cuidado que Robets está poniendo en todo. Cada acción del jugador tiene un reflejo en el piloto del juego. Si movemos la cámara, él toquetea botones, si movemos la dirección, él busca objetivos enemigos. Fuera de la nave cómo se despliega el tren de acoplamiento y cómo se calientan los motores al disparar. El juego es tan preciosista que si solo uno de los motores se daña, el movimiento general de la nave se verá afectado.

En todo caso, el juego está claramente dividido. Squadron 42 es la parte para un

### INFORMACIÓN

FORMATO: **PC**
COMPAÑÍA: **Cloud Imperium Games**
DESARROLLADOR: **Cloud Imperium Games/Behavior Interactive**
ORIGEN: **EEUU**



Cada pequeña parte de los cruceros evidencia lo detallado que es el juego: no solo hay un tallercito en una navecita, sino también una personita arreglándola.





Incluso un gigantesco transporte es vulnerable a ataques sorpresa, como el que suelen hacer los piratas de mercancía.




Roberts ha dejado claro que solo está haciendo *Star Citizen* para PC: es donde sabe que está su audiencia y todos sabemos que es un pecero de toda la vida. ¿Pero las especificaciones de las consolas de nueva generación le harían cambiar de parecer? "No es algo que estamos realmente mirando ahora mismo. Es muy posible que una futura Xbox o Playstation pueda soportar *Star Citizen*, pero la estructura de nuestro universo, la conexión directa con la comunidad y los planes para hacer actualizaciones constantes serían imposibles bajo sistemas cerrados como los de las consolas de Microsoft y Sony. Si alguna de las dos abriera sus plataformas y permitieran más libertad, como ocurre con el PC, y si la nueva generación aguantara *Star Citizen*, entonces consideraríamos seriamente expandirnos, pero solo si todos los jugadores disfrutan del mismo universo.



El juego pretende incluir físicas realistas. En un entorno de gravedad cero, esto significa que distará mucho de esos juegos basados en motores de simuladores de vuelo.

jugador donde estás en el ejército haciendo misiones y que sería como un modo campaña al estilo de *Wing Commander*, con patrones de aterrizar y resolver meollos con ayuda de otros jugadores. La demo del juego se centra principalmente en esto y en los bombarderos combatiendo asaltantes cerca de un crucero estelar de un kilómetro de largo que parece sacado de *Battlestar Galactica*. Cumplido esto, o dejado de lado, está el mundo abierto con esto. Si se ha superado la campaña, serás un ciudadano, un grado que no todo el mundo tendrá y que no todo el mundo querrá, tampoco. "La ciudadanía no es la meta del juego. Muchos jugadores, por ejemplo, serán piratas, ladronzuelos... Existe una variedad de personajes que viven fuera de la ley. Y para ellos, la ciudadanía sería una carga"

El universo es enorme, con cien sistemas únicos de lanzamiento, más que *Privateer* o *Freelancer*. "No estamos en un momento en el que podamos estimar cuánto llevará ir de una punta a otra. El salto entre lugares aún necesita hacerse, como muchos planetas y entornos, pero será posible explorar todos y cada uno. Y el universo no es estático: se puede explorar una anomalía y abrir un nuevo salto, que llevará tu nombre.

El piloto de combate mira hacia donde está disparando. Todo un detalle, por evidente que sea que debe ser así.

**POR ENCIMA DE** todo, el equipo irá sumando contenido, como sistemas estelares, cada poco tiempo. Y así continuará la historia del universo, que como la idea de ciudadanía, recuerda mucho al Imperio Romano, del cual Roberts es un estudioso. "Hemos basado cosas en los últimos días de Roma y hemos tomado mucho del exceso y los problemas sociales en nuestro universo. La reacción del jugador ante todo esto guiará los eventos del mundo. Todas las razas tendrán culturas diferentes y sistemas propios".

"La estructura de nuestro universo, la conexión directa con la comunidad y los planes para hacer actualizaciones constantes serían imposibles bajo sistemas cerrados como los de las consolas de Microsoft y Sony"

Una vez más, el universo en el que juegas puede estar en un servidor del equipo o en uno privado. "El universo que alojaremos será más dinámico y permitirá muchos más jugadores que aquellos que sean privados, pues nuestra arquitectura cuenta con varios servidores para universos, planetas y secciones de viaje espacial que estarán esparcidos por todo el mundo, algo imposible para un usuario de a pie, claro. Dicho esto, la idea es que los jugadores tengan control sobre su experiencia si así lo desean. Modificar tu servidor para jugar como te apetece con un grupo de amigos en tu propio universo bizarro es algo que queremos apoyar y facilitar."



Aunque Roberts ha hablado mucho sobre el juego, todo lo que hemos visto por ahora ha sido un trailer muy enérgico con el que presumir de motor gráfico, de acción y de bastantes de las naves y de sus interiores. Por suerte, todo eran gráficos in-game, algo evidente gracias a un rótulo constante en el vídeo, lo que significa que el juego de verdad es así de bonito y que probablemente este sea un juego que dará motivos a muchos para actualizar sus ordenadores. Están a tiempo, que no hay fecha de lanzamiento aún.

# MMO UPDATES

LAS ÚLTIMAS NOTICIAS EN EL DESARROLLO DE LOS MMO

## THE WAR ZZZZZ



Si que fuera una copia del inmejorable mod para Arma 2, DayZ, para colmo los desarrolladores de War Z parecen haber exagerado muy por lo alto las posibilidades del juego y ha mentido sobre algunas, provocando un aluvión de quejas de los usuarios que aún hoy sigue dando cola. El juego por fin ha vuelto a Steam, pero con una descripción más breve y menos fantasiosa que inicialmente.

## TERA APUNTA AL F2P



Cada vez menos y menos juegos se lanzan con un modelo de suscripción a día de hoy. Y cada vez menos aguantan doce meses antes de abrirse al free-to-play. Así, *Tera*, que se lanzó hace nada en Europa, se ha vuelto gratuito en su país de origen, Corea del Sur. GameForge, los encargados de la versión europea, pueden anunciar planes similares pronto, por lo que os recomendamos esperar un poco.

## DESCUBRIENDO ARCHEAGE



Los MMO coreanos normalmente se componen de un par de muy buenas ideas y del típico aspecto genérico de siempre, pero como hiciera *Age Of Wushu*, el juego creado con CryEngine 2, *Archeage* piensa cambiar eso último. El juego contará también con un sistema de crimen completo, con juicios, cárcel y fugitivos. Su creador, Jake Song, confirmó por Twitter que andan trabajando en una versión en inglés.

## THE REPOPULATION



Siguiendo el camino de *Shadowbane*, *Wurm* e *Eve*, *The Repopulation* es un nuevo MMO de mundo abierto. Dentro de su mundo futurista, los jugadores podrán construir sus propias ciudades, crear estructuras socioculturales, dominar otras ciudades y crear facciones, dentro de las cuales hay lugar no solo para el combate sino también para el *crafting*.

# Firefall

## EL HOMENAJE DE RED 5 A TRIBES ESTÁ A PUNTO DE LANZARSE, ASÍ QUE LO HEMOS PROBADO

Desde *EverQuest*, los MMO se han estancado y convertido en un conglomerado de RPGs de fantasía, tanto aquí como en Oriente. Por tanto, da gusto ver que *Firefall*, junto con otros como *PlanetSide 2* y *Defiance*, conforma una nueva serie de MMO de acción y ci-fi. Con mecánicas de tiro depuradas, escenarios variados y preciosos y batallas campales, estos tres juegos prometen agitar el panorama actual de los títulos online masivos.

*Firefall* tiene dos cosas en común con *PlanetSide 2* para ser exactos: son esencialmente juegos de acción y aventura en 3D orientados a los tiroteos locos y ambos son muy opacos. Cualquiera puede jugar a los dos y divertirse con los tiros, pero es difícil enterarse de qué está pasando en el fondo. Los dos son también bastante escuetos en sus tutoriales, por lo que a veces cuesta saber lo que hay que hacer.

Por encima de su complicado mundo, está el amor que ambos comparten por la balística, pero mientras que *Firefall* rehuye los vehículos de *PlanetSide* y prefiere centrarse en la infantería con jetpacks, no tiene esa magia previa habitual de los MMO para currarse cada combate. Si te pegan un tiro, te duele; si lo esquivas, pues estás bien. El combate no depende tanto de lo alto que sea el nivel del jugador como de su habilidad, algo que se adapta al combate con jetpacks.

En su beta, *Firefall* parece compatibilizar muchas cosas nuevas con otras que resultan muy familiares. Así, aunque se ambiente en grandes espacios abiertos similares a *PlanetSide 2*, *Firefall* es algo más pequeño en proporción, unos 16 km$^2$ menos. Y mientras que el mundo de *PlanetSide*, Auraxis, se

### INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Red 5 Studios
DESARROLLADOR: Red 5 Studios
ORIGEN: EEUU



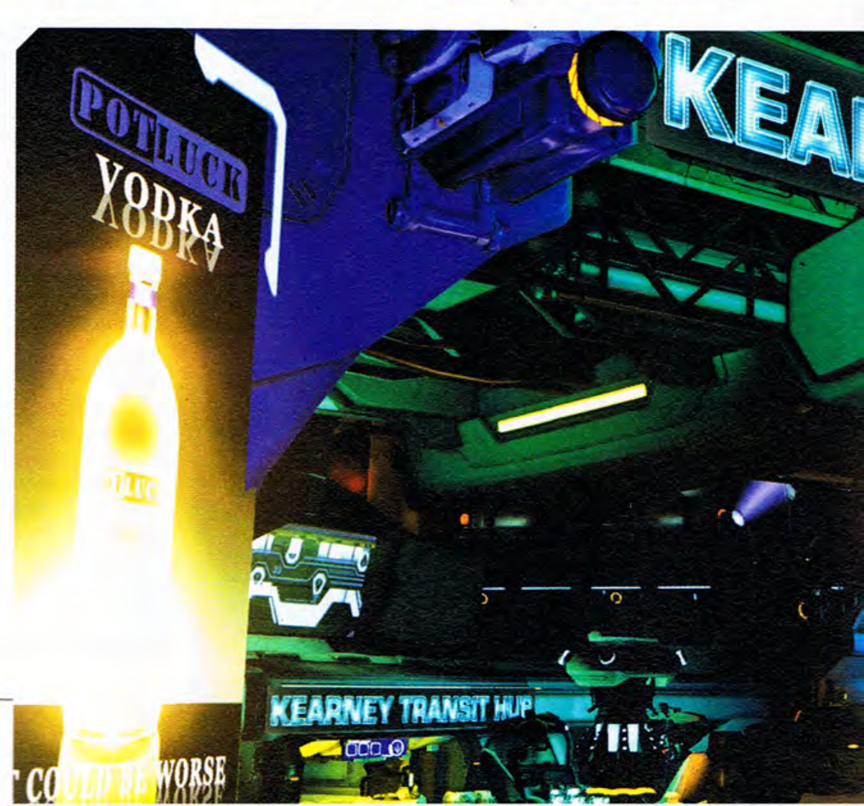
Las naves del Elegido atacarán ciudades importantes y, si el jugador no las rechaza, este personaje tomará el poder y será el final del juego.







El juego contiene muchos anuncios falsos y otros entretenimientos además de matar insectos.





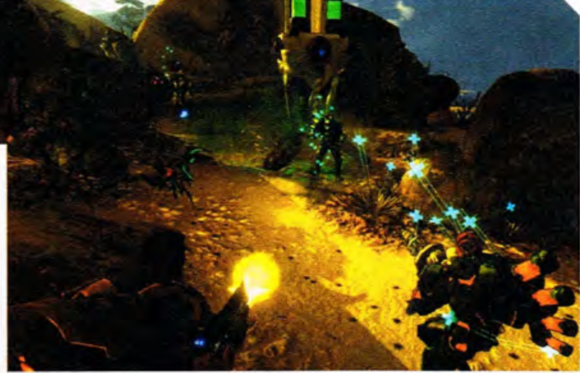
### EL SANTO GRIAL DEL ESPORT

El PvP de *Firefall* está completamente centrado en preparar el juego para las competiciones eSports. Cuenta con un deathmatch cinco-contra-cinco en áreas limitadas y con bonificadores de daño, vida y munición a lo *Quake*. Red 5 ha incluido un modo espectador en todos los multijugador, así como controles para que los narradores hagan comentarios en directo y múltiples cámaras y opciones de rebobinado. Red 5 repartió un total de 10.000€ en el torneo de la GamesCom 2012.

Los primeros enemigos del juego, los insectos-crustáceo, van cambiando de tamaño, color y resistencia. Ojo con el gigantesco Nautilus.

siente como si creciera de forma orgánica, el de *Firefall* es una versión bastante rígida de Brasil que parece haber sido maquetada por diseñadores. Es, sin duda, bonita para ser un mundo MMO, pero gira en torno a aglomeraciones rocosas irreales y extrañas, como si alguien hubiera construido los lugares y luego hubiera intentado hacer el juego a su alrededor.

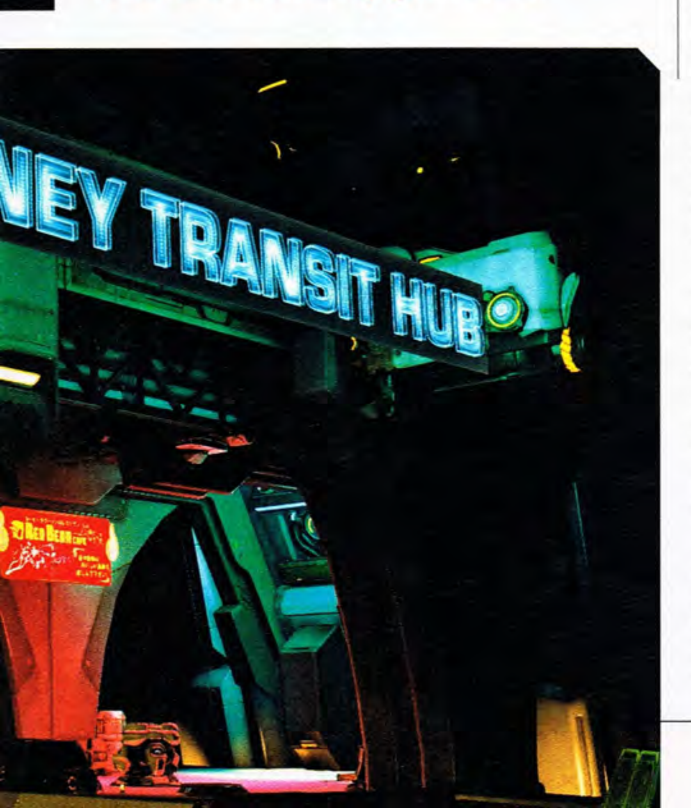
Es curioso, sin embargo, que el 90% de este mundo está cubierto debido a la trama por nubes moradas, y para acceder a dichas áreas los jugadores deberán desarrollar una tecnología específica para hacer crecer sus fronteras, de modo que puedan asaltar nuevas regiones y saquearlas. Más allá de esto, el juego es mucho más tradicional que *PlanetSide 2*, y más cercano a *Rift* y *Defiance*. Como estos, los jugadores tienen cinco clases todoterreno, llamadas Battleframes, y otras tantas que se desbloquean más adelante o pagando. Los enemigos son bastante tontos y sirven para *grindear*, monturas varias, un modo PvP en paralelo al que nunca pudimos jugar durante la beta y, claro, crafting. Hablando de este tema, Firefall es uno de los primeros MMO que han sabido introducirlo bien. La recolección de recursos es permanente y gratificante; muchos de ellos se obtienen de enemigos, pero para otros hay que usar un martillo sísmico y un vehículo-excavadora, el Thumper, al que hay que proteger porque atrae a las hordas enemigas. Todos tienen diferentes calidades, que aportan distintos bonus a objetos y armas.



Una de nuestras preocupación con *Firefall* es su falta de estructura. Hay una historia sobre una nave espacial que se estrella en Sudamérica y que crea una reacción en cadena que casi mata todo el planeta. Es una historia interesante, en principio, y tiene un gran enemigo, El Elegido, pero poco más. Hay misiones secundarias pequeñitas, ¿pero cuál es su objetivo? ¿Acaso lo tienen?

"Hablando de crafting, Firefall es uno de los primeros MMO que han sabido introducirlo bien. La recolección de recursos es básica y gratificante"

La gracia de todo esto es que El Elegido puede, de hecho, ganar la partida, vencerte. Si se descuidan sus ataques e incursiones en territorios importantes, si conquista muchos territorios como Copacabana, los jugadores perderán acceso a ciertas cosas, como tiendas o industrias. Son molestias menores, pero si los jugadores dentro del servidor no se organizan para reconquistar el territorio, El Elegido puede derrotar a la humanidad, lo que se saldará con la expulsión del servidor.




Para un juego que ha estado tanto tiempo en beta, aún hay demasiados elementos en el aire. El PvP, por ejemplo, que estará limitado en muchos aspectos, de modo que el jugador no podrá llevar su propio equipo, haciendo los eSports más justos. Lo último incluido en el título son unas mejoras de velocidad y saltos mayores y, como ya nos tienen acostumbrados muchos MMO, también han empezado a permitir microtransacciones.

En su núcleo, *Firefall* es un juego interesante y diferente, pero Red 5 aún tiene que ir más allá y mostrar qué es lo que le definirá y tiene que asegurar que todos los elementos del juego estarán disponibles para su próximo lanzamiento.

# MMO UPDATES

LAS ÚLTIMAS NOTICIAS EN EL DESARROLLO DE LOS MMO

## GLOBAL AGENDA 2.0



Siguiendo con el relativo éxito de *Tribes Ascend*, el desarrollador de F2P Hi-Rez ha anunciado un MOBA en primera persona llamado *Smite* a la vez que una secuela para su viejo shooter ci-fi *Global Agenda*. Éste promete un experiencia más auténtica y estará basado en el motor de *Tribes*. Introducirá nuevas clases, mapas y armas, y abrirá su beta a mediados de año.

## ¿CUÁL ES EL CAMINO PARA LLEGAR A CASA?



*Pathfinder*, un MMO que mezcla el mundo abierto con Theme Park, estará ambientado en un mundo de alta fantasía y se basará en el juego de rol homónimo. No tendrá cuadrícula, pero sí funciones sociales y permitirá a los jugadores construir ciudades. Puesto que ha sido financiado por Kickstarter, no sabemos cuándo se lanzará, pero pinta bien.

## ¿DÓNDE ESTÁ LA ESTRELLA?



Los juegos de NCSoft normalmente se retrasan y retrasan, pero desde que *Wildstar* perdió a Tim Cain en favor del *Project Eternity* de Kickstarter de Obsidian, el juego parece estar cerca de ser lanzado. El sandbox RPG de ci-fi y aspecto de dibujo animado cuenta las batallas de los Exiles por recuperar el planeta Nexus, que está bajo el control de Dominion.

## ULTIMA FOREVER



Ha pasado una eternidad desde que el primer MMO moderno, *Ultima Online*, y es sorprendente saber que aún funcione. Más lo es aún que EA planee lanzar un nuevo juego de la serie, *Ultima Forever*. Éste ocurre antes que *Ultima IX*, se basa en *Ultima IV* y está centrado en la moralidad del jugador. No se sabe si será un juego online o no, pero nos encanta saber que *UO* tendrá un heredero.



# EL GREMIO

Las preguntas más importantes a las figuras clave del mundo del MMO



## James McCauley,

### Productor Ejecutivo de Firefall

**Uno de los MMO más interesantes de los próximos meses, el *Firefall* de Red 5 Studios, también es uno de los más comentados en las comunidades online. Hemos hablado con su procutor ejecutivo sobre las novedades que traerá este shooter MMO.**



**Dada su dirección artística y su estructura abierta, ¿cómo lleváis las comparaciones del juego con *Borderlands*?**
No nos molestan las comparaciones... pero son juegos muy diferentes. Creo que las dos razones por las que lo comparan con el juego de Gearbox es por el estilo gráfico y porque somos un shooter basado en clases en un mundo no lineal.

**¿Existe una tendencia a favor de experiencias de juego más tradicionales dentro de los MMO?**
Creo que los jugadores están preparados para algo nuevo. Con *Firefall* tenemos la intención de empezar una nueva generación de shooters online. Comenzamos asegurándonos de que los disparos y las armas encajaban. Desde ahí empezamos con todo lo demás: los movimientos, la IA de combate... Después alcanzamos un punto donde podíamos adaptar ideas de juegos de otros géneros que creíamos que serían importantes en un shooter de nueva generación, como algunas características de los MMO tradicionales: los equipos, ejércitos, amigos, chats, progresión del personaje o el mundo masivo y compartido por todos los jugadores.

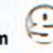
**Los jetpacks parten la pana en *Firefall*. ¿Fueron concebidos como parte fundamental del juego?**
Los jetpacks se convirtieron en uno de nuestros elementos clave el día que Scott Youngblood, nuestro diseñador jefe, se unió al equipo. Como diseñador de la saga *Tribes*, tiene experiencia en el loco mundo de la acción con jetpacks y en primera persona, por lo que no iba a permitir que *Firefall* se lanzara sin ellos.

**¿Qué clase de cambios estáis haciendo en *Firefall*?**
Uno de los principales cambios que estamos llevando a cabo ahora mismo es la introducción de algunos marcos concretos para duelos. Los jugadores que estén en el modo PvP combatirán con sets de objetos concretos. Nuestra intención es convertir el PvP en algo más competitivo gracias a esos sets prefijados de armas y habilidades. Esto nos permitirá ofrecer mayor libertad a lo que los jugadores fabrican en el mundo abierto sin que llegue luego a desequilibrar los combates PvP, por lo que nuevos jugadores podrán siempre saltar directamente a este modo sin estar por debajo de nadie.

**Ya habéis dicho alguna vez que El Elegido, el antagonista del juego, puede dominar el mundo y echar jugadores del servidor. ¿Es algo pensado para que todo el mundo participe en el mundo?**
Siempre hemos sido partidarios de dar al jugador la oportunidad de dejar una marca en el mundo. Queríamos que ciertos esfuerzos se notaran de verdad. ¿Y qué mejor forma de hacerlos importantes que bajo un amenaza muy real que puede fastidiar una partida? Estamos retando a los jugadores al hacerles entender que pueden perder la guerra, de verdad. El conflicto con El Elegido no es un escenario de fondo para el juego, es algo muy palpable. Atacará varios objetivos y puestos que, de ser ignorados, tendrán graves consecuencias También es algo que nos ayuda a que el mundo se mantenga fresco y vivo constantemente, da igual lo que esté pasando. Hay una amenaza constante, y si no tomas partido en la batalla, te superará y sufrirás graves consecuencias por ello.

> "Con Firefall tenemos intención de empezar una nueva generación de shooters online"

**Más información en, www.firefallthegame.com**







"Queremos que *Firefall* sea un shooter basado en la habilidad, no queremos que esto se diluya con los micropagos", dice McCauley.






GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

**REDACCIÓN**
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
**PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ, JOSÉ MANUEL BELTRÁN** y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

**C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID**
**TEL: 91 586 33 00**
**GAMES@GRUPOZETA.ES**

**ÁREA DE REVISTAS**
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

**SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR 902 05 04 45 DE 9 A 14 H.**

**PUBLICIDAD**
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**

**CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.** C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.** C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ.** Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C.** Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
**Norte: JESUS Mª MATUTE.** Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias: MERCEDES HURTADO.** Tel 653 904 482.
**Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ.** Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
**Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ.** Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

**INTERNACIONAL:**
**DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL:** Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
**EJECUTIVA COMERCIAL:** Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
**ITALIA** - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

**IMPRESIÓN:** Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**DISTRIBUYE:** GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

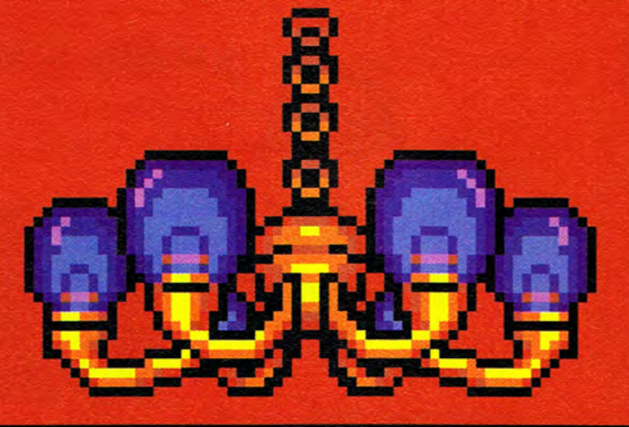
**DEPÓSITO LEGAL:** B-9134-2012
**PRINTED IN SPAIN**

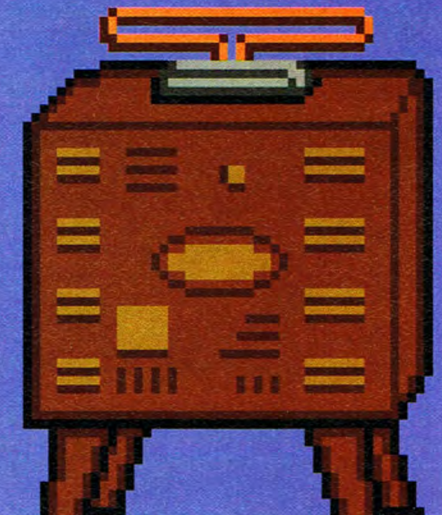
**GAMESTM**
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**









HOGAR DULCE HOGAR.
NO GUARDES LA MALETA.
TE VA A HACER FALTA
PORQUE NOS VEMOS EN ABRIL